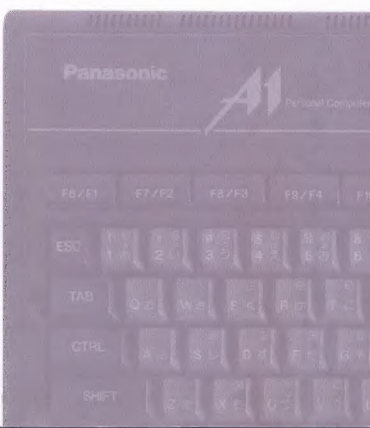
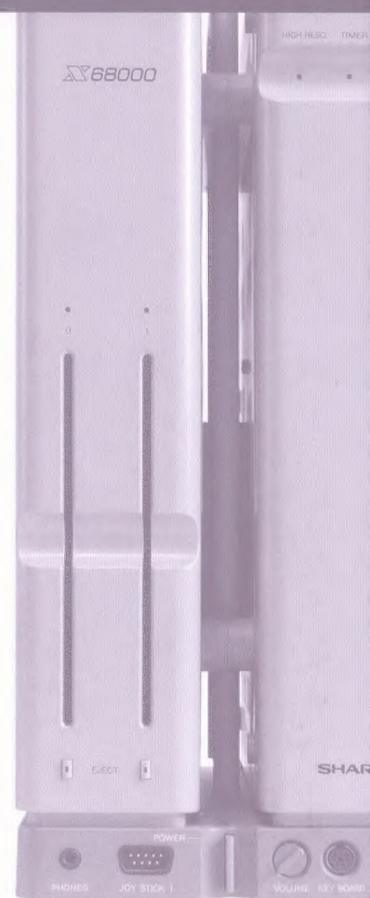
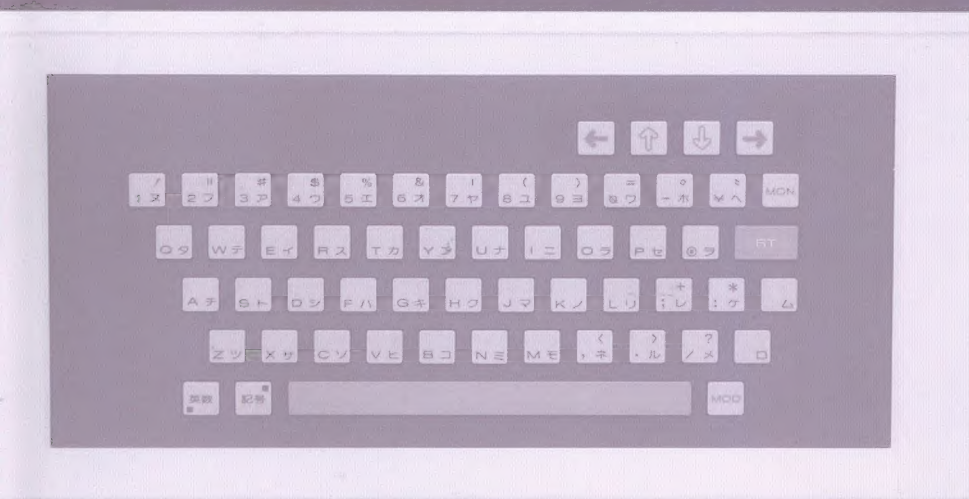
あの頃欲しかった
ホビーパソコンカタログ
G-MOOK 200
前田尋之・監修
Supervised by Hiroyuki Maeda
HOBBY
PERSONAL COMPUTER
CATALOGUE
NEC、シャープ、富士通、日立といった古参パソコン御三家+1はもちろん、
家電メーカー系、玩具系メーカー系も含めたホビーパソコン大集合!!
雑誌を眺めて憧れた少年時代の思い出が蘇る
懐かしのホビーパソコンを
目一杯詰め込んだ大カタログ!
巻末に各機種の性能が比較できる、スペック一覧表付き
あの頃欲しかった ホビーパソコンカタログ
HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE
前田尋之・監修
ジーウォーク

G-MOOK 200

前田尋之・監修

Supervised by Hiroyuki Maeda

あの頃欲しかった ホビーパソコンカタログ

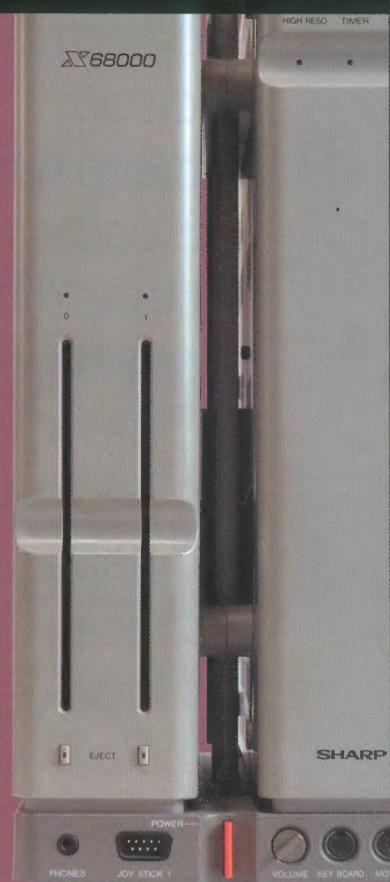
HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE

G-MOOK 200

前田尋之・監修
Supervised by Hiroyuki Maeda

あの頃欲しかった

ホビーパソコンカタログ

HOBBY
PERSONAL COMPUTER
CATALOGUE

あの頃欲しかった

ホビーパソコンカタログ

もくじ

第1章：パソコン御三家+1編

第2章：家電メーカー系ホビーパソコン編

第3章：玩具メーカー系ホビーパソコン編

第4章：統一連合結成、MSX編

付録：ホビーパソコンスペック比較表

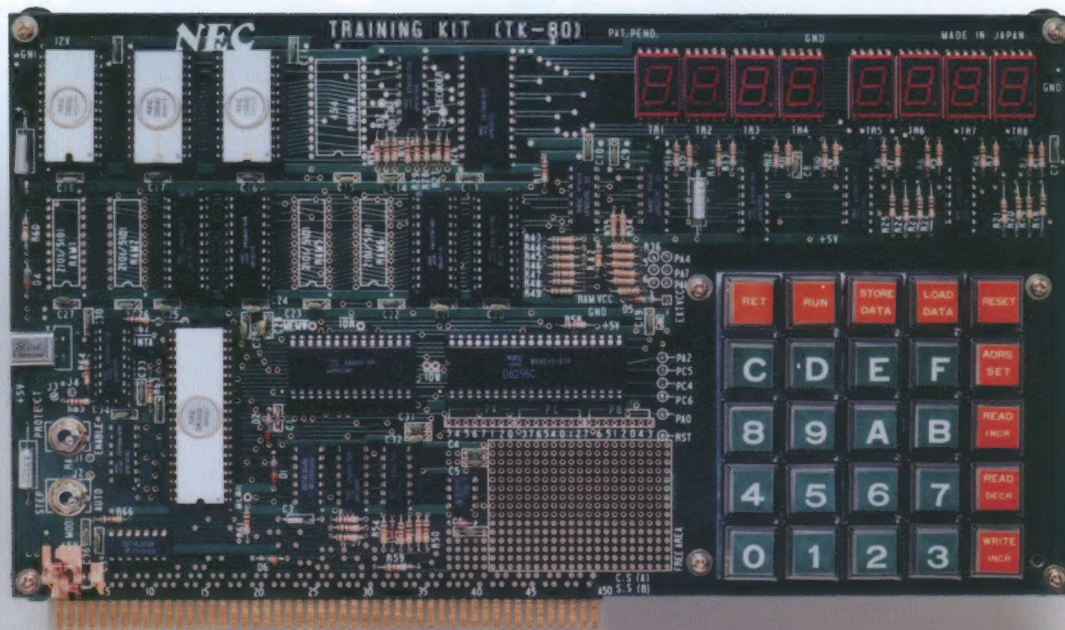
- 本書中で取り扱っているゲーム機、ソフト、その他各商品は、TM及び ©、® 表記を省略しておりますが、各種権利は該当各社に帰属しており、各社の商標または登録商標です。
- 本書中で取り扱っているゲーム機、ソフト、その他各商品は、一部を除き現在では販売終了しております。問い合わせ先を掲載している商品を除き、本書の情報を元に各社へのお問い合わせはご遠慮ください。
- 画像写真は著者が撮影したものを除き、当時のカタログ、ウィキメディア・コモンズの画像を使用させていただきました。
http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page
- 社名および商品名は発売当時のものです。また一部、社名および商品名で正確な表記ではないものがありますが、可読性に配慮したためであり、誤読・誤解の誘発を目的としたものではありません。
- 社名表記には「株式会社」等の表記を省略しております。また、個人名の敬称を省略しております。
- 価格表示は原則として消費税抜きの表記となっておりますが、一部商品で当時の表記に倣って税込み表記になっている場合があります。

第1章
パソコン御三家＋1編

HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE CHAPTER 1

プログラムの楽しさを実感できたワンボードマイコン

TK-80

日本電気　1976年8月3日発売　本体価格 88,500 円

本来の用途はトレーニングキット

TK-80はNEC(日本電気）が発売したワンボードマイコンである。基板1枚がむき出しになっており、キーボードも表示装置（LED）も基板に直接付いていた。

本来はマイクロプロセッサ（CPU）というものを説明するために動作原理を実際に検証できる開発用トレーニングキット（TKの名はこれに由来する）であり、あくまでプロセッサを売るための補助機器という位置づけだった。しかし、高価な端末装置がなくても本機だけでプログラムから結果の表示まで可能だったため、口コミで評判を聞きつけたコンピューターマニアが自己所有できるコンピューターとして遊ぶことを目的に買いに走った。そのため、2千台の販売目標を大きく上回り、6万台以上を売り上げるベストセラーとなったのである。

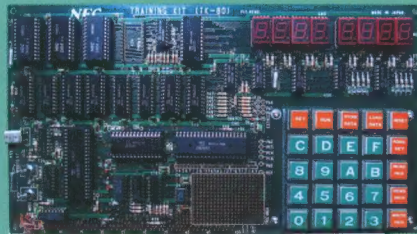
以後、この成功を目の当たりにした他のプロセッサメーカーも同様のトレーニングキットを次々に発売、プチブームへと繋がっていった。

TK-80仕様

CPU	μPD8080A(Intel8080A互換)
ROM	768バイト(最大1Kバイト)
RAM	512バイト(最大1Kバイト)
グラフィック機能	テキスト表示:7セグメントLED　8桁
サウンド出力	なし
インターフェース	シリアル入出力、パラレル入出力

▲TK-80の表示は右上の7セグLEDで行う。

CATALOGUE

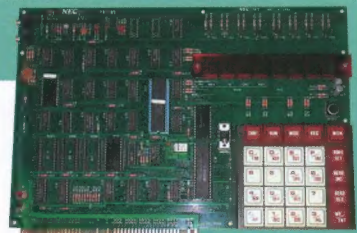
TK-80 MODEL VARIATION

TK-80E

1977年発売　67,000円

TK-80の廉価版で、Eはエコノミーを意味する。一部の機能を削り低価格化を実現している。

TK-85

1980年発売　44,800円

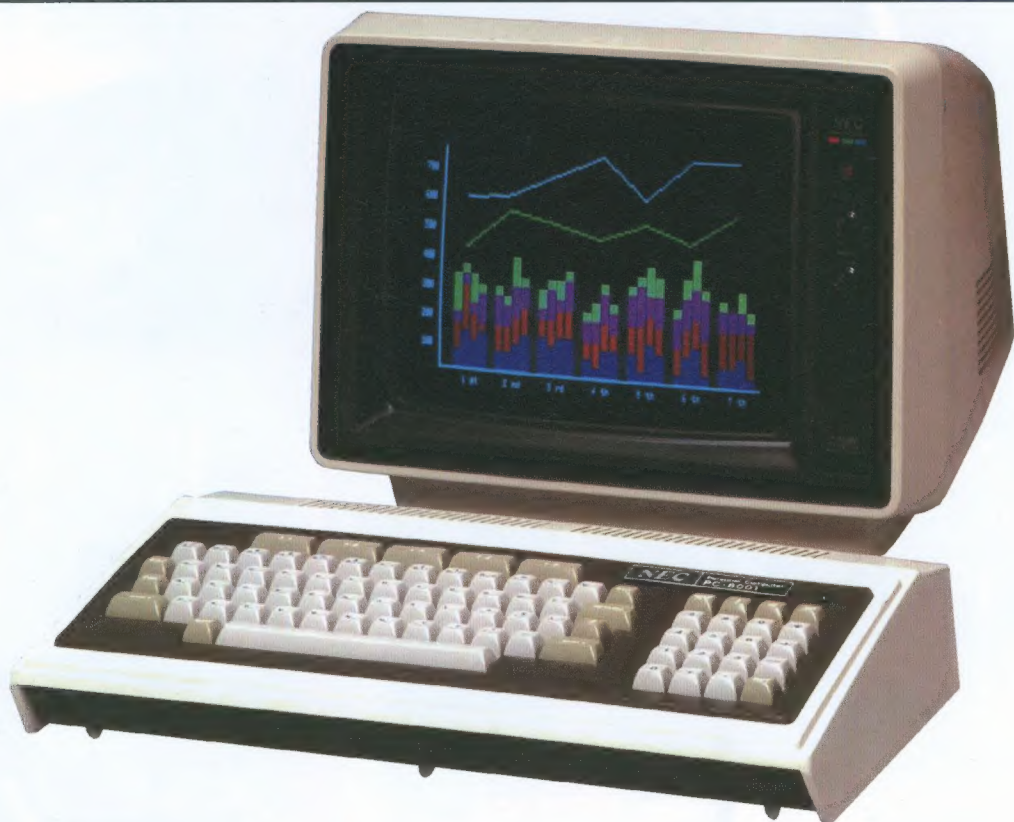
メモリ増加や各種インターフェースを追加したTK-80の上位機種。同シリーズの最終モデル。

COMPO BS/80-A

1978年11月発売　238,000円

TK-80とTK-80BS、電源ユニット、キーボード、データレコーダーを1つのケースにまとめた製品。

日本パソコン史に残る偉大なるマイルストーン

PC-8001

日本電気　1979年9月28日発売　本体価格 168,000 円

高性能路線の8ビットパソコン

後に日本パソコン史に残る巨大勢力に成長するNECの完成品パソコン第1号。シリーズ出荷台数は25万台に上る、初期の国産ホビーパソコンの代表機である。

国産機としては初めてマイクロソフト社の基準に準拠したキーボードを採用、基本ソフトウェアに同じくマイクロソフト社のN-BASICを搭載している。さらに独自のコマンドを加えグラフィック命令も強化されており、画面のスクロール範囲の指定や文字の白黒反転、点滅などの命令も多岐に渡って用意されている。

当時存在した他社製品に比べカラー表示とグラフィック画面が用意されていることは大きなアドバンテージであり、さまざまなゲームが開発された。また、これらのタイトルの中には『信長の野望』など、現代も系統が続く名作タイトルも数多く残っており、そうした意味でもパソコンの歴史において大きな影響を与えた機種といっても過言ではない。

PC-8001仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz
ROM	24Kバイト(最大32Kバイト)
RAM	16Kバイト(最大32Kバイト)
グラフィック機能	テキスト表示:最大80文字×25行 グラフィック表示:160×100ドット8色表示 グラフィック機能:リバース、ブリンク、シークレット
サウンド出力	ビープ音による単音
インターフェース	デジタルRGB、カセットテープ、プリンター

▲PC-8001 のパッケージ。

■本体背面

■キーボード

さらに、この頃は『アスキー』『I/O』『PIO』といったパソコン雑誌に投稿された作品が市販化されるケースが多く、雑誌のみならずソフトハウスやパソコンショップでも盛んにプログラムコンテストを開催、こちらも入賞作品が市販化されている。これらの作品から多数の有名プログラマーが生まれており、そういった土壌を生み出した第1世代のハードこそPC-8001だったのである。

グラフィック能力の高さがホビーパソコンへの道を拓いた名機

PC-8801

日本電気　1981年11月発売　本体価格 228,000 円

高性能路線の8ビットパソコン

PC-8801はPC-8001を進化させる形でビジネス使用にも耐えうる性能を与えられた派生モデルである。開発中はPC-8001同様キーボード一体型であったが、ビジネス機では本体とキーボードセパレート型が一般的だったため急遽設計変更、そのため他のセパレート型機種と比べキーボードに厚みがあるのが特徴である。

ビジネス用途に向けて重視しているのは漢字表示であり、これを実現するために最大 640×400ドットの高解像度表示と高速な画像処理能力を開発のポイントに据えていた。また、オプションながらも漢字ROMが用意されていたために、日本語ワープロソフトが複数発売され、本機の存在はPC-9801に先んじてパソコンソフトに「ワープロ」というジャンルを確立する一因となっている。

その一方で、これらの能力アップはPC-8001のグラフィック面で不満を感じていたユーザーに歓迎され、価格設定が高額だったにもかかわらずゲームプログラマーたちがこぞって買いに走る結果となった。そのため、PC-8001以上に高度なグラ

PC-8801仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz
ROM	N-BASICおよびモニタ　32Kバイト、N88-BASIC　40Kバイト
RAM	64Kバイト、VRAM 48Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 グラフィック表示:最大640×400ドット·8色
サウンド出力	ビープ音による単音
インターフェース	デジタルRGB、コンポジットビデオ、カセットテープ、フロッピーディスク、プリンター、キーボード、RS-232C

▲PC-8801 のパッケージ。

■本体正面

■本体背面

■キーボード

フィックを活かしたゲームが多数生まれることなり、本来NECが求めていた客層ではないホビーユーザーに受け入れられることになった。

画面表示の遅さに四苦八苦する

前述の通り、PC-8801が持つ高解像度表示やグラフィック能力は、本来グラフや漢字混じりの文章を扱うことを前提にしたもので、描画スピードについてはそもそも重要視されていなかった。メーカー自身も描画速度の遅さを認識しており、テキスト表示を無視してグラフィックに特化した「高速モード」をわざわざ用意したほどである。

この事実は単純にグラフィックの表示能力のみを見て飛びついたホビーユーザーを少なからず落胆させることとなるが、逆にそれがプログラム技術を研鑽する場となり、スピードに依存しない思考ゲームに特化する者や、真正面から高速化にこだわる者など、様々なプログラムスタイルが生まれる土壌となったのである。

ビジネスユースはPC-9801へ

翌年に16ビットCPUを搭載した本格的なビジネス用パソコン、PC-9801が発売されたこともあり、PC-8801は販売戦略を転換してホビーパソコン向けにシフトする。この流れはPC-8801mkⅡを経てPC-8801mkⅡSRで確立され、1980年代8ビットホビーパソコンを制覇する流れに繋がっていった。

CATALOGUE

パピコンの愛称で親しまれたNEC発のホビーパソコン

PC-6001

新日本電気　1981年11月10日発売　本体価格 89,800 円

ジャンケンポン! カセットポン!

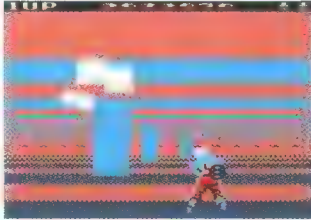
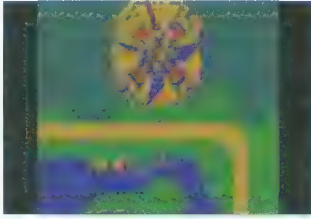
PC-6001はNEC(日本電気) グループの家電部門である新日本電気（後のNECホームエレクトロニクス）が発売したパソコンである。当初からホビー用途を強く意識しており、「ジャンケンポン、カセットポン」というテレビCMを放送、家族で使える楽しさをアピールした。10万円を切る価格ながら、グラフィックやサウンドも水準以上のものを備えており、家電メーカー系ホビーパソコンとしては人気を不動のものとしていた。

すがやみつるのマンガによる入門書『こんにちはマイコン』の教材として使われたことから、知名度が高い機種でもある。

▲マイコン少年のバイブルとなった、すがやみつるの「こんにちはマイコン」。

◀ホビー感を感じさせるPC-6001のパッケージ。

PC-6001仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz、μPD8049
ROM	16Kバイト(最大32Kバイト)
RAM	16Kバイト(最大32Kバイト)
グラフィック機能	テキスト表示:32文字×16行 グラフィック表示:最大256×192ドット・最大9色セミグラフィック グラフィック機能:スーパインポーズ
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、カセットテープ、プリンター、カートリッジスロット

◀当時のユーザーが夢中になった『タイニーゼビウス』と『スペースハリアー』。

■本体背面

■キーボード

ゲームは移植モノ多し

PC-6001は入門用として最適な上に表現力が高いことから、アマチュアプログラマーに人気の機種だった。そのため発売されたソフトも数多く、中でも語り草となっているのが『タイニーゼビウス』『スペースハリアー』を移植した中学生、松島徹の存在である。見た目よりもプレイした感覚を重視して移植することにこだわった彼の移植は、PC-6001を語る上で外せないエピソードといえる。

なお、PC-6001はROMカートリッジスロットを装備していたが対応ソフトはNEC製がほとんどで、ソフトの供給は安価なカセットテープが主流だった。

CATALOGUE

PC-6001の互換性そのままに大幅にパワーアップ

PC-6001mkII

新日本電気　1983年7月1日発売　本体価格 84,800 円

世界初!しゃべるパソコン登場

PC-6001mkIIは1981年に発売されたPC-6001（P.12）の後継機である。パソコン入門向けに人気の高かったモデルの新機種だけに必然的に衆目を集めることとなったが、実際に登場したそれは従来機種を遥かに超えるパワーアップを果たしていた。外観は従来のオモチャっぽさが消えてシャープなシルエットとなり、本格的なタイプライター型キーボードが採用された。さらに従来の泣き所であった搭載メモリも一気に4倍まで増え、より高度なソフトを動かすことが可能になったといえる。

また、ボイスシンセサイザーの搭載により音声合成でしゃべることが可能になったのもユニークな進化ポイント。市販ソフトでもこれを活かして"しゃべるゲーム"が多数発売された。

PC-6001mkII仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz、μPD8049
ROM	96Kバイト
RAM	64Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:40文字×20行 グラフィック表示:最大320×200ドット・最大15色グラフィック グラフィック機能:スーパインポーズ(オプション)
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、RGB、カセットテープ、プリンター、カートリッジスロット、フロッピーディスク、スーパーインポーズ端子

▲PC-8801 のパッケージ。

PC-6001mkII MODEL VARIATION

PC-6001mkIISR

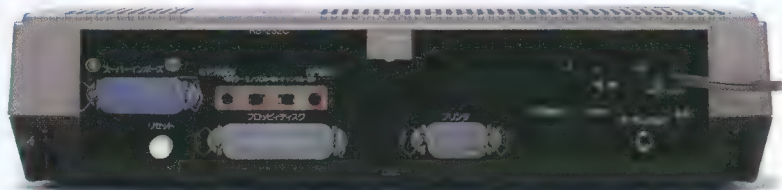
1984年11月15日発売 89,800円

グラフィックやFM音源など、mkIIからさらにパワーアップした上位機。

■本体背面

■キーボード

漢字ROMや各種I/Fを標準搭載

PC-6001mkIIで注目されがちなのはボイスシンセサイザーや15色カラー表示、スーパーインポーズユニットのインターフェース搭載といったエンターテインメント寄りな機能だが、JIS第1水準漢字ROMの搭載、RS-232Cやフロッピーディスクインターフェースなど、将来へのシステムアップを見越した地味なパワーアップも抜かりなく行われている点が見逃せない。最初の入り口は子供向けホビーだとしても、「将来まで安心して使えるマシンに仕上げたい」という開発者の意識が見えてくるような機種といえるだろう。

CATALOGUE

ボーカロイドのご先祖様？　歌うパソコン

PC-6601

新日本電気　1983年11月21日発売　本体価格 143,000円

すぐに使える5枚のディスク付き

PC-6601は同社から発売されたPC-6001の上位シリーズとして発売された機種である。記録媒体に3 .5インチ1Dタイプのフロッピーディスクをいち早く標準採用したことが最大の特徴であり、まだ一般に普及していなかったフロッピーディスクの大容量をアピールするために、本体に6本のソフトが添付されていた。内容はワープロ、表計算、音声読み上げ機能付き英文ワープロ、歌うミュージックツール、大作オリジナルアドベンチャー『コロニーオデッセイ』といった大盤振る舞いぶりである。

もう一つ、PC-6601のユニークな特徴として挙げられるのは「話して歌うことが可能な音声合成機能」である。PC-6001mkⅡにも音声合成機能は搭載されていたが、本機ではそれをさらに強化して音声に音階をつけることが可能

PC-6601仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz+μPD8049 8MHz
ROM	BASIC･マシン語モニタ32Kバイト、漢字32Kバイト、キャラジェネ16Kバイト、 音声データ16Kバイト
RAM	64Kバイト、VRAM 16Kバイト、FD用 1Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大40字×24行 グラフィック表示:最大320×200ドット･最大15色セミグラフィック
サウンド出力	FM音源3音+SSG3音(YM2203)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、デジタルRGB、モノラル音声、カセットテープ、プリンター

▲PC-6601のパッケージ。

■本体背面

■キーボード

PC-6601 MODEL VARIATION

PC-6601SR(Mr.PC)

1984年11月20日発売　155,000円

TVが見られる&パソコン画面と合成できる専用モニターと、ワイヤレスキーボードというリビングに置くことを想定したAVパソコン。Mr.PCという愛称がある。

になった。これは今でいう『ボーカロイド』のようなもので、使い方次第では初音ミクのような表現ができるわけで、相当時代の先を進んでいた機能であったといえるだろう。PC-8801の陰に隠れがちだが、触って楽しい愛すべきパソコンといえる。

●すぐに使える5枚のディスクソフトがついています。
マイクロフロッピィディスクに納めた本格的ソフトウェアがついています。楽しいゲームはもちろん、実用的なワープロなど買ったその日からすばらしいパソコンライフが始まります。

◀小松左京原作の大作AVG、『コロニーオデッセイ 冒険編』。

CATALOGUE

NECパーソナルコンピュータ PC-6600シリーズ NEC

たちまちホームワープロ
思いをカタチにするパソコン

縦にも横にも置けるコンパクトボディなPC-8801

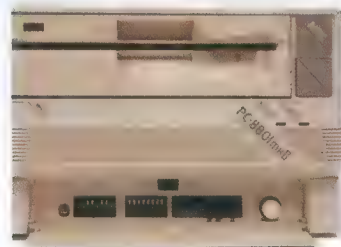
PC-8801mkII

日本電気　1983年11月発売　本体価格 model10：168,000円、model20：225,000円、model30：275,000円

真面目にパソコン！気軽にパソコン！

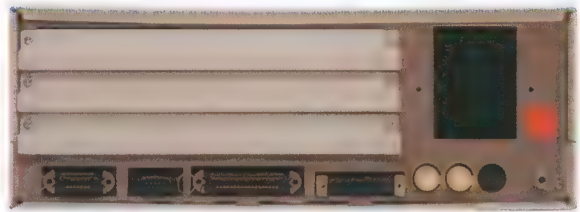
PC-8801mkIIはその名の通り、PC-8801（P.10）の後継機として1983年に発売された製品である。前モデルに比べて一気に小型化された姿は、ぱっと見では同系統のパソコンとは思えないほどであった。このコンパクトなボディに5インチフロッピーディスクドライブを2基標準搭載（model30）し、本機を通じて、本格的にカセットテープからフロッピーディスクへと記録メディアの移り変わりを意図したNECの判断が透けて見える。なお、本機に搭載されたディスクドライブはそれ単体にCPUとメモリを積んだインテリジェントドライブであり、本体CPUへの負荷を軽減する配慮がなされている点も、本機がディスクありきのハードである証明といえるだろう。

PC-8801mkII仕様

製品名	PC-8801mkIIR model10	PC-8801mkIISR model20	PC-8801mkIISR model30
ディスクドライブ	フロッピードライブなし	フロッピードライブ1基	フロッピードライブ2基
CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz		
ROM	N88-BASIC ROM 40KB、N-BASICおよびモニタROM 32Kバイト ディスクコントロール用ROM 2Kバイト、JIS第一水準漢字ROM		
RAM	メインメモリ64Kバイト、VRAM　48Kバイト、ディスク入出力バッファー16Kバイト		
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 テキスト機能:リバース、ブリンク、シークレット グラフィック表示:最大640×400ドット・8色		
インターフェース	モノクロ/デジタルRGB、カセットテープ、フロッピーディスク、プリンター、キーボード、ライトペン、RS-232C		

▲フロントドアの内部。リセットボタンのほかモード変更用ディップスイッチが並ぶ。

■本体正面

■本体背面

■キーボード

ビジネス用途からホビーへの転換

PC-8801の項目でも述べた通り、本来のPC-8801は8ビットCPUを使ったビジネスマシンだった。しかし、実際の運用には想像以上に処理が重く、またビジネス向けの16ビットマシンであるPC-9801が発売されたことから、PC-8801はホビー用途へターゲット層を変更。このコンパクトボディも家庭に置くことを想定したものと思われる。

しかし、本格的なホビーユース向けというにはPC-8801mkIIは表現能力においてやや非力であり、ブレイクは翌翌年のPC-8801mkIISRの登場まで待たなければならなかった。

『イース』も『テグザー』もこのマシンから生まれた!

PC-8801mkIISR

日本電気　1985年1月発売　本体価格 model10：168,000円、model20：213,000円、model30：258,000円

成功の要因はCPUに負担をかけない設計

PC-8801mkIISRは、PC-8801シリーズの後継機としてPC-8801mkII(P.18）の1年後に発売されたパソコンである。PC-8801初代の頃から問題視されていた処理速度面で不利なZ80を補うために、CPUにできるだけ負担をかけないように、CPUを介さずにメモリへデータ転送できるように設計された。また、PC-8801mkII同様にフロッピーディスクにもCPUとメモリを搭載、メインCPUが処理中でも並行してディスクアクセスできる点も特徴だが、SRではこれをディスクアクセス以外にも使用するゲームソフトが多数登場、大いに活用されていた。

この頃はカセットテープからフロッピーディスクにメディアの世代交代が起こっており、グラフィックやサウンド面で優れていたこともさることながら、フロッピーディスクを搭載しつつ比較的安価に価格設定されていたことも本機のアドバンテージに繋がった。安価で高性能なフロッピーディスク搭載パソコンへの買い替え需要が、PC-8801mkIISRの普及の起爆剤となったのである。

PC-8801mkIISR仕様

製品名	PC-8801mkIIR model10	PC-8801mkIISR model20	PC-8801mkIISR model30
ディスクドライブ	フロッピードライブなし	フロッピードライブ1基	フロッピードライブ2基
CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz		
ROM	N88-BASIC ROM 40KB、機械語モニタ ROM 8KB N-BASIC ROM 24KB、JIS第一水準漢字ROM		
RAM	メインメモリ64Kバイト、VRAM 48Kバイト		
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 テキスト機能:リバース、ブリンク、シークレット グラフィック表示:最大640×400ドット・最大512色中8色		
サウンド出力	FM音源3音+SSG3音(YM2203)		
インターフェース	デジタルRGB、アナログRGB、プリンター、カセットテープ、モノラル音声、 RS-232C、ジョイスティック×2、キーボード、フロッピーディスク		

■本体正面

■本体背面

■キーボード

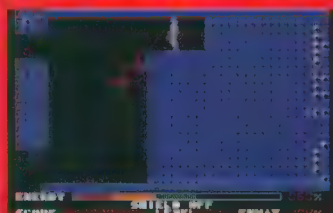
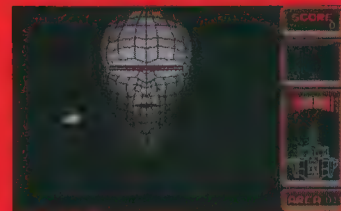
多彩な表現力はクリエイターを育てた

PC-8801は価格と表現力のバランスが優れていたパソコンであった。

グラフィックは640 ×200ドットながら512色中8色の表示が可能で、それまで8色固定のデジタルだった映像表現にアナログRGBを持ち込んだ（PC-8801mkIISRが初ではないが）。

サウンドではヤマハのFM音源（YM2203）を搭載することで、FM音源3音+SSG（PSG）3音を表現できるようになり、一部のアーケードゲーム機に並ぶ音源性能を得たのである。これらはすべて本体内蔵のBASICで制御することができ、しかも高速・大容量のフロッピーディスクを介してやり取りすることができた。そのため、本機の登場によって映像に、音楽に、クリエイターが生まれる土壌ができたといえる。

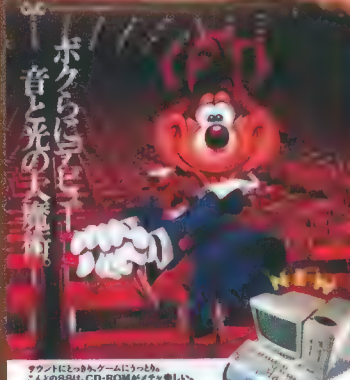
そんな中から、『イース』『ザ・スキーム』の作曲者で知られる古代祐三に代表される、才能あるクリエイターが次々と輩出され、PC-8801mkIISRの登場は、コンピューターを使ったクリエイターを多数生み出すこととなった。

▲古代祐三が作ったミュージックドライバーを製品化した『MUSIC LALF』。

PC-8801mkIISRは「文化」を創造した

PC-8801mkIISRの登場が多数のクリエイターを生み出したことは前出の通りだが、その過程で多数の名作ゲームも生まれた。

中には『イース』などのように現在でもシリーズが継続している人気タイトルもあり、それどころか「パソコンゲームの音楽にサウンドトラックのCDが発売される」という、単なるパソコンゲームの枠を超えた新たなムーブメントもこの頃に発生している。

PC-8801mkIISRは、今までの単なる「ゲームを遊ぶだけ」、「プログラムをするだけ」程度の役割しか与えられていなかったパソコンが、音楽やグラフィックの創作に耐えうるクリエイティブツールになった初めての例といえるのではないだろうか。そういった観点からも、本機が後世のパソコンの歴史に与えた影響は単なるベストセラー機だけではない、非常に価値のあるものだと思う。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801mkIISR
新登場
NEC

スムーズスクロールにスプライト機能まで備えたハイスペック88

PC-88VA

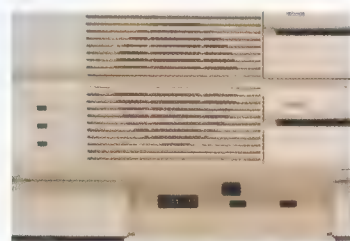
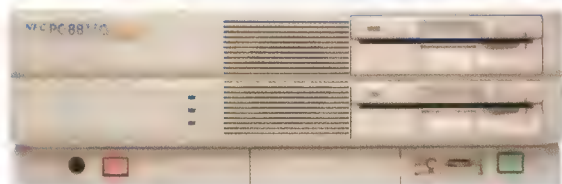
日本電気　1987年3月発売　本体価格 298,000 円

PC-88がついに16ビットになった

PC-88VAは従来のPC-8801シリーズとは一線を画す、まったく新しいコンセプトで開発された製品である。CPUにNECがインテル8086の上位互換として開発したV30（PC-9801用にも搭載されていた時期もある）系統のμPD9002を採用、グラフィック周りの周辺プロセッサ類は本機用にすべて新規開発され、単なる「16ビットCPUを搭載したPC-8801」ではない、大きく枠を超えるものとなった。

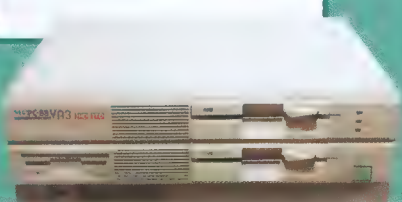
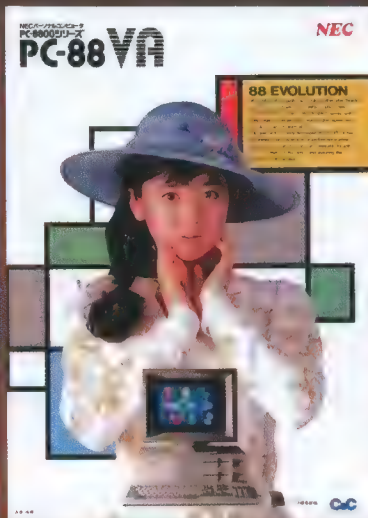
65536色表示のグラフィック、ハードウェアスクロールやスプライト機能など、同時期に発売されたX68000と比較されることが多かった本機だが、開発自体はX68000の発表（1986年10月）以前から行われており、X68000の後追い企画として投入されたという解釈は誤りである。

PC-88VA仕様

CPU	μPD9002(V30/μPD70008命令コンパチブル) 8MHz
ROM	メイン　768Kバイト(PC-Engine、N88-日本語BASIC V3ほか) 辞書　512Kバイト(約65,000語、連文節変換対応) 文字フォント　288Kバイト(JIS第1·第2水準漢字、非漢字ほか)
RAM	メイン 512Kバイト、システム 16Kバイト、テキストVRAM 256Kバイト(スプライトパターン領域兼用) グラフィックVRAM 256Kバイト、サウンド 256Kバイト(デジタルサンプリング用)
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行　画面水平4分割·水平垂直スムーズスクロール グラフィック表示 最大640×400ドット·最大65,536色　画面水平4分割·水平垂直スムーズスクロール スプライト表示:8×4～256×256ドット·ドットごとに4096色中16色指定、最大32個表示
サウンド出力	FM音源3音+SSG3音(YM2203) ADPCMによるデジタルサンプリング(4KHz/8KHz/16KHz)
インターフェース	アナログRGB、ビデオコピー、コンポジットビデオ、ライン入出力、ヘッドホン出力、プリンター、キーボード、RS-232C、マウス、パラレルインターフェース

▲PC-8801VA2の正面フロントパネル。各種モード切替スイッチのほか、V3モードのLEDが追加された。

■本体前面

■本体背面

発売直後こそPC-88VA専用ソフトが各社から発売されたものの、その特殊なハード構成があだとなって旧来のソフトが正常に動かないという互換性の問題が発生。有志によるパッチ対応が進められた。しかし、決定的なキラーソフトの不在はいかんともし難く、PC-8801からの世代交代は行われることなく、PC-9801へユーザーが流れる形となった。

■キーボード

「98」を国民機に押し上げたターニングポイント機

PC-9801VM

日本電気　1985年7月発売　本体価格　VM0：295,000円、VM2：415,000円

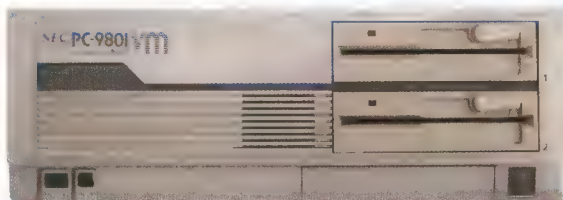
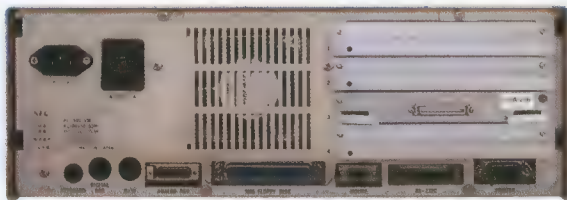
最初期の98は売れてなかった!?

PC-9801初代機は1982年に発売されたが、本格的なブレイクを迎えるのはPC-9801VMが登場してからである。VMは高解像度+4096色中最大16色という高度なグラフィック能力を有しており、さらにそのグラフィック能力を最大限引き出せるCPU、V30を搭載していた。本来はビジネス目的で漢字を高速に処理するために用意された性能だったが、高速で複雑な処理に余裕を持って応えるCPUと、表現力の高いグラフィックはゲーム用にうってつけだった。

80年代末頃になるとゲームの内容も高度化してゆき、PC-8801シリーズをはじめとした8ビットCPUの処理能力に限界が見えてくるようになった。そのため、次第にパソコンゲームの主流はPC-8801からPC-9801へシフトしていったのである。

PC-9801自体も時代に応じて様々な進化を遂げるようになっていき、Windowsが台頭してくる頃にはPC-9821シリーズをリリース。次第に軸足をWindowsに移すようになった。PC-9801の販売期間は足掛け20年に及び、総販売台数は1830万台に及んだという。

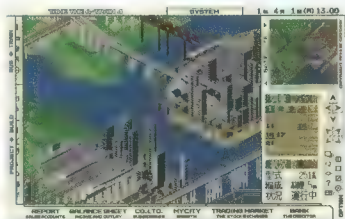
PC-9801VM仕様

製品名	PC-9801VM0	PC-9801VM2
ディスクドライブ	ドライブ無し	5インチ2HDドライブ2基搭載
CPU	V30(μPD70116-10) 8MHz／10MHz切り替え	
ROM	N88-BASIC(86)及びモニタ96Kバイト	
RAM	384Kバイト	
グラフィック機能	グラフィック表示:640×400ドット･4096色中16色(オプション装着時) テキスト表示:80文字×25行･8色	
サウンド出力	ビープ音による単音	
インターフェース	フロッピーディスク、プリンター、RS-232C、マウス、モノクロRGB、デジタルRGB、アナログRGB	

■本体前面

■本体背面

98ソフトの特徴は思考型ゲーム

PC-9801のゲームの特徴は、高度な演算処理能力に裏付けられた思考型シミュレーションゲームや4096色中16色の高解像度グラフィックを生かしたアドベンチャーゲームが主流であった。皆無というわけではないがアクションゲームやシューティングゲームは全体の割合の中では数が少なく、この辺はそれらに強いX68000やMSXとマーケットの住み分けが成立していたといえる。

■キーボード

また、とりわけアダルトゲームが多かったのもPC-9801ソフトの特徴で、全発売タイトル数の中でアダルトが占める割合は実に7割近くに及ぶ。前出のアドベンチャーゲームとは実質的にアダルトゲームを指しているといってもいいだろう。

▲純国産都市開発&鉄道経営シミュレーション「A列車で行こう4」（アートディンク）。

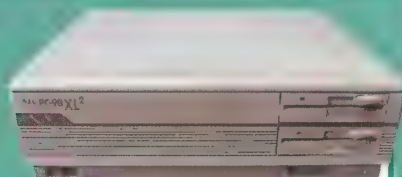
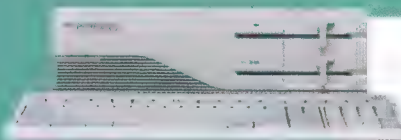
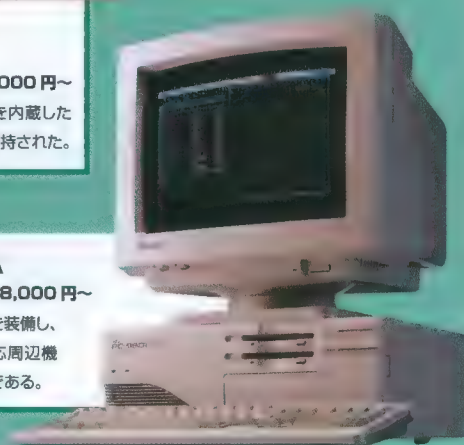
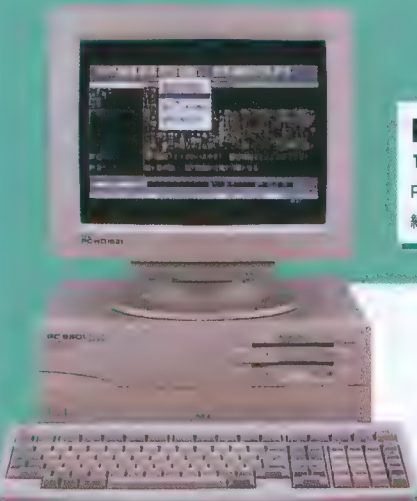
▲育成ゲームの草分けに続編が登場。「プリンセスメーカー2」（ガイナックス）。

▲アダルトながら家庭用ゲーム移植や各種メディア展開を果たした名作「同級生」（エルフ）。

そして世代は9821へ

さすがに他機種に性能面で水をあけられるにつれて、次世代「98」が求められるようになる。そんなニーズから生まれたのがPC-9821だ。

▲▶Windowsが主流になるにつれてPC-9821がラインナップの中心になっていった

PC-9801 MODEL VARIATION
PC-9801VX
1987年6月発売
433,000円～
CPUに80286とV30の両方を搭載したモデル。動作安定性が高く、ゲーム用途に人気が高い。
PC-98XL²
1988年10月1日発売　495,000円～
32ビットCPUを初めて搭載した、歴代98中最大の筐体サイズを誇る機種。
PC-9801RX
1988年9月発売
398,000円～
80286搭載マシンで、比較的低価格でゲーム用環境を構築できる普及モデル。
PC-9801DX
1990年11月発売　318,000円～
サウンドボード（FM音源）を内蔵したモデル。ゲームユーザーに支持された。
PC-9801UV
1986年6月発売　318,000円～
PC-9801VMの3.5インチFDD搭載モデル。
PC-9801FA
1992年1月発売　458,000円～
前面にファイルスロットを装備し、背面に回らなくても対応周辺機器の装着が可能な機種である。
PC-9801US
1992年7月発売　248,000円～
PC-9801シリーズコンパクト路線の最終機種。
PC-9801BX
1993年1月発売
218,000円～
98FELLOWという愛称が付けられた、低価格路線の98。シンプルな設計で愛好者も多い。

PC-88とPC-98、どちらのソフトも動く合体ハード

PC-98DO+

日本電気　1990年10月発売　本体価格 278,000 円

ハイブリッドモデル 第2世代機

PC-98DO+は1989年に発売されたPC-98DOに続くDOシリーズ第2世代機として発売されたモデル。PC-9801とPC-8801のソフトがどちらも動作することがシリーズ最大のセールスポイントで、本体デザインもPC-98のアローラインを取り入れつつ、PC-88のフロッピーディスクドライブ2台横並び配列という、双方のイメージを組み合わせたものとなっている。

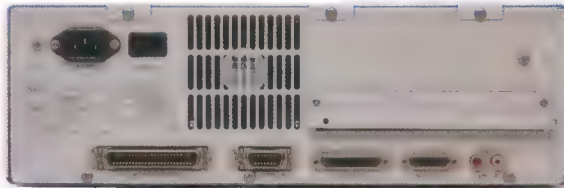
型番を見てもわかる通り、「PC-8801のソフトも動作するPC-9801」というコンセプトであり、基本的に周辺機器はPC-9801用のものを使用する。逆にいえばPC-8801用の拡張機器は一切使用することができず、メモリ増設やハードディスク、モデムなどを接続してもPC-9801用の機器として認識するだけでPC-8801側の拡張手段はない。そのため、本機におけるPC-8801部分はあくまで「PC-8801用ソフトが利用できるだけ」と割り切る必要がある。

PC-98DO+仕様

モード	98モード	88モード
CPU	V33A 16MHz	μPD70008AC 4/8MHz切り替え
ROM	N88-BAS C(86)およびモニタ 96Kバイト	N88-BASICほか128Kバイト
RAM	メイン 640Kバイト、テキストVRAM 12Kバイト、グラフィックVRAM 256Kバイト	メイン 192Kバイト、テキストVRAM 4Kバイト、グラフィックVRAM 48Kバイト
グラフィック機能	グラフィック表示:最大640×400ドット・最大4096色中16色 テキスト表示:80文字×25行・8色	グラフィック表示:最大640×400ドット・最大512色中8色 テキスト表示:80文字×25行・8色
サウンド出力	FM音源3音/SSG音源3音	FM音源6音/SSG音源3音/リズム音源8音/ADPCM1音
拡張スロット	1	なし
インターフェース	アナログRGB、フロッピーディスク、プリンター、RS-232C、キーボード、マウス	アナログRGB、ライン入力、プリンター、キーボード

■本体前面

■本体背面

■キーボード

改善された拡張性の実力は

第1世代のPC-98DOはPC-9801用拡張スロットを1つしか持っていなかったため、「メモリとハードディスクを同時に増設」といったことができずに拡張性に大きく難のある製品であった。本機ではその反省から、スロット自体は1つだが増設FDD、内蔵ハードディスク、増設メモリに専用の拡張スロットを設けて、大幅に改善されている。またPC-8801側のサウンド機能もサウンドボードII相当にパワーアップしているため、ゲームを遊ぶくらいの利用目的であればほとんど不便に感じることがなくなったのは大きな進化といえるだろう。

シャープ製コンピューターへの道を拓いたワンボードマイコンキット

MZ-40K

シャープ　1978年5月発売　本体価格 24,800 円

正式な商品名はマイコン博士

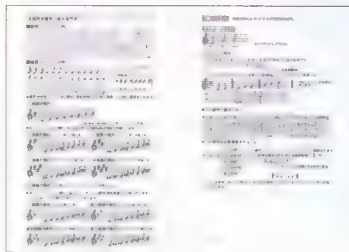
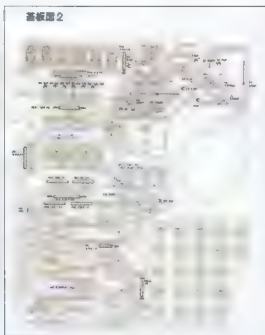
MZ-40Kはシャープが発売したマイコンキットである。NECのTK-80以降のワンボードマイコンキットブームの流れを受けてシャープ部品事業部が企画したもので、他社の類似製品に比べるとプログラム自体を開発することはできないため、厳密な意味でマイコンキットの範疇ではないという向きもある。ただし､「自分で組み立てた製品が時計やタイマー、電子楽器になる」という楽しさを手軽に味わうことができるという意味で電子回路に親しむ入門向けキットとしては手頃な教材であった。

本製品の成功を受けて同社は本格的なパソコンMZ-80K開発への道を進むこととなり、エレクトロニクスのシャープの源流となった製品といえる。

▲天板に印刷された「MZ-40K」の文字。

▲マイコン博士のパッケージ。

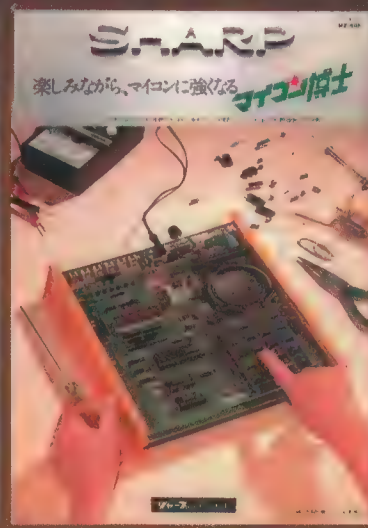
MZ-40K仕様

CPU	富士通4bit ワンチップマイコン MB8843 1.7897725MHz
ROM	32バイト+256バイト
RAM	メイン 48Kバイト、テキストVRAM 1Kバイト
表示機能	7セグメントLED4桁
サウンド出力	内蔵スピーカーによる単音発声

■音符入力方法および活用例

■基板図

■本体背面

さまざまなゲームが遊べる

「サイコロ遊び」や「ルーレット」など、アイデア次第で遊べるゲームが入っている。「猛獣狩りゲーム」と「カーレース」はプレイ台紙も付属。

CATALOGUE

セミキットで発売されたシャープ製パソコン第1号機

MZ-80K

シャープ　1978年12月発売　本体価格 198,000 円

すべてが一体型オールインワン

MZ-80Kはシャープが初めて発売した個人向けパソコンである。完成品ではなくセミキット（半完成品）の状態で販売され、自分で組み立てる必要があった。もっとも、重要なパーツはある程度組み立て済みであり、キットとは言っても高度な技術がなくても組み立て可能である。日立のベーシックマスター（P.72）と国産パソコン第1号機を競っていたが、データレコーダーの開発に手間取り、ベーシックマスターから遅れること3ヶ月後に発売。惜しくも第1号の座を逃している。

一番の特徴として挙げられるのがモニターやデータレコーダーが一体化された特異な外観であり、これが初期MZシリーズの大きな特徴となっている。キーボード右側のスペースは試作段階では電源スイッチがあった場所で、不用意に電源を触る事故を防ぐために電源スイッチは本体背面に移動させたという。

BASICは毎回テープから読み込む必要がある、シャープ製パソコンではおなじみのクリーン設計を第1号機の時点から採用。BASICを使わなければ丸々

MZ-80K仕様

CPU	LH0080A(Z80A互換) 2MHz
ROM	CGROM 2Kバイト、モニタ4Kバイト
RAM	メイン 48Kバイト、テキストVRAM 1Kバイト
グラフィック機能	10型グリーンフェイスCRT内蔵 テキスト表示:40字×25行
サウンド出力	ビープ音による単音

▲格子状に配置された特徴的なキーボードレイアウト。

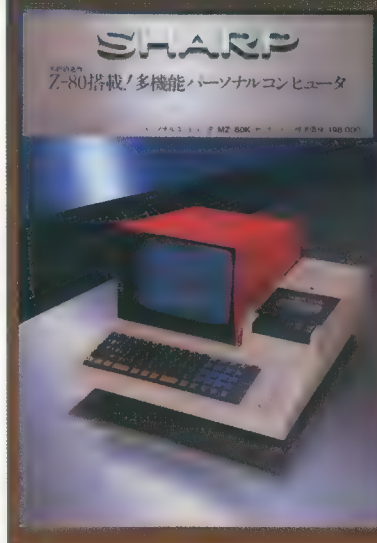
■本体背面（写真はMZ-80K2E）

■キーボード（写真はMZ-80K2E）

MZ-80K2
1983年3月発売　198,000円
完成品として発売されたMZ-80K。

MZ-80B
1981年4月発売　278,000円
メモリを64Kバイト搭載し、本体デザインも一新してスタイリッシュになった。

フリーエリアとして使用できるなど、開発の自由度が高いことからマニアに支持され、ソフトメーカーだけでなく、個人からも様々なゲームが多数リリースされた。

MZ-1200
1982年7月発売　148,000円
海外モデルを日本向けに逆輸入発売したモデル。

データレコーダーからプロッタまで組み込んだ合体マシン

MZ-700

シャープ　1982年11月15日発売　本体価格 MZ-711：79,800円、MZ-721：89,800円、MZ-731：128,000円

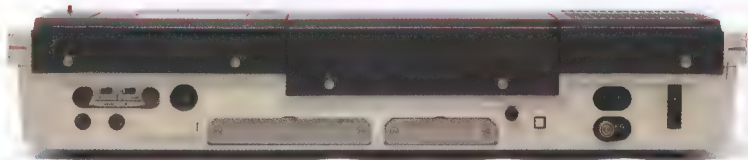
スタイル一新で身近になったMZ

MZ-700はシャープのMZシリーズの後継機として発売されたパソコンである。それまでのモニター一体型のデザインから一新して、キーボード一体型のデザインを採用。モニターは家庭用テレビに接続できるようにして値段を一気に下げている。

従来のソフトはそのまま共通して使えるほか、文字キャラクター1文字に8色中2色の色を割り当てることができることから、擬似的にグラフィックを表現することができるのが大きな特徴である。この表現手法は当時のパソコンの水準においても決して優れた表示能力とはいえなかったものの、むしろ本機でしか出せない独特の味わい深さを醸し出して

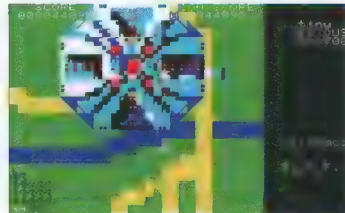
MZ-700仕様

製品名	MZ-711	MZ-721	MZ-731
データレコーダー	オプション	内蔵	
カラープロッタプリンタ	オプション		内蔵
CPU	Z80A 3.58MHz		
ROM	CGROM 4Kバイト、モニタ4Kバイト		
RAM	メイン 64Kバイト テキストVRAM及び、アトリビュートVRAM 4Kバイト		
グラフィック機能	テキスト表示:40字×25行・8色		
サウンド出力	3オクターブ単音		
インターフェース	デジタルRGB出力、コンポジットビデオ、RF信号、ジョイスティック、カセットテープ、プリンター		

▲MZ-700のパッケージ。

■本体背面（写真はMZ-721）

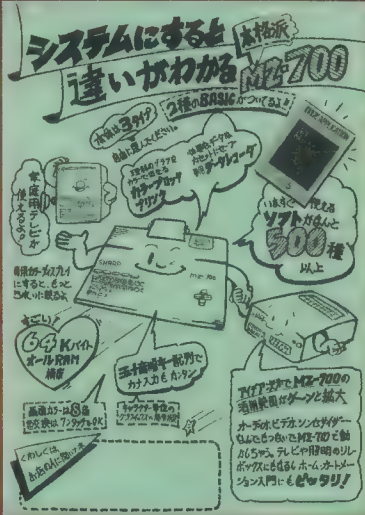
■キーボード（写真はMZ-721）

▲「タイムシークレット」（ボンドソフト）。ダナーク人から地球を護ることが目的の本格SFアドベンチャーゲーム。

▲「マッピー」（電波新聞社）。盗品を文字で表現する大胆な移植に脱帽。PCGを搭載すると見栄えは格段に良くなる。

▲Oh!MZに掲載された個人移植の「ゼビウス」。「MZ-700に不可能はない」を体現したような出来栄えだった。

おり、それゆえに逆にMZ-700という機種の魅力を際立たせることとなったのかもしれない。

後続機種が発売されシャープ自身が発売終了した後もMZ-700は熱心なユーザーに支えられ、専門誌『Oh!MZ』では読者を驚かせるようなプログラムが多数掲載されていた。それらの完成度の高さから「MZ-700に不可能はない」という言葉まで生まれ、草の根活動の底力を感じさせるエピソードとして語り継がれることとなった。

CATALOGUE

クイックディスクを搭載したホビー志向MZの進化形

MZ-1500

シャープ　1984年6月1日発売　本体価格 89,800 円

画面を埋め尽くす強力なPCG

MZ-700の後継機として開発されたMZ-1500はグラフィック面やサウンドを大幅に強化したホビーパソコンである。

画面を敷き詰められるほどの強力なPCGは、厳密な意味でグラフィックではないがドット単位での絵を描けるほどの能力を持ち、DCSGながら6重和音ステレオを実現したサウンド機能も強力といえる。

また、カセットテープに代わって採用したクイックディスクによって、大容量を手軽に扱えるようになった点も大きな特徴である。クイックディスクはフロッピーディスクに比べて読み書きの速度は遅く、ランダムアクセスができないという欠点があるものの、ドライブもディスクも安価なためホビー用途としては非常に適したメディアであった。

アクションゲームに強く、対応ソフトも

▲クイックディスクは大きさこそ3.5インチフロッピーディスクに近いが、シャッターがなく磁性面がむき出しである。

MZ-1500仕様

CPU	Z80A 3.58MHz
ROM	CGROM 4Kバイト、モニタ12Kバイト
RAM	メイン 64Kバイト テキストVRAM及び、アトリビュートVRAM 4Kバイト グラフィック(PCG)VRAM 24Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:40字×25行·8色 グラフィック(PCG)表示:320×240ドット·8色
サウンド出力	DCSG音源　6重和音+ノイズ2(SN76489×2)ステレオ
インターフェース	デジタルRGB出力、コンポジットビデオ、RF信号、ジョイスティック×2、カセットテープ、プリンター

■本体背面

▲『ボビンズ』（電波新聞社）。『ホッピングマッピー』を彷彿させるアイテム回収型のアクションゲーム。

■キーボード

▲『マジックファクトリー』（コムパック）。エネルギーを全部取ると脱出できるロードランナーライクなゲーム。

多数リリースされた。広告でもカラフルなグラフィックや対応ソフトの多さを強調しており、自分でプログラムを作るユーザーではなく、ソフトを楽しむユーザーを狙った展開といえる。まさに「使っていて楽しいパソコン」といえるだろう。

▶『リアルガンマンセット』（ウスキパソコンセンター）。パソコンでは珍しいガンシュー。拳銃は任天堂のOEMだった。

CATALOGUE

カラーグラフィックまで手に入れた究極のオールインワン

MZ-2000

シャープ　1982年発売　本体価格 218,000 円

MZ-80Bを踏襲した精悍な外観

MZ-2000はシャープのパソコン、MZシリーズの伝統的なオールインワンボディを踏襲した製品である。MZ-80B(P.35)の後継機種として発売された流れから本体デザインもMZ-80Bの兄弟機であることを感じさせる。データレコーダーが縦向きに配置されている点が本機のデザイン上の特徴となっており、これによって本体サイズの小型化に成功した。なお、本機の型番である「2000」は内蔵データレコーダーの読み込み速度である2000ボーに由来しており、シャープの自社技術に対する自信が伺える。

本機の性能面での特徴としては、シャープ純正による本格的なカラーグラフィックスへの対応が挙げられる。オプションのグラフィックボードおよび追加のグラフィックRAMが必要という条件こそつくものの、640 ×200ドットの解像度でドット単位8色カラー表示が可能という、当時

MZ-2000仕様

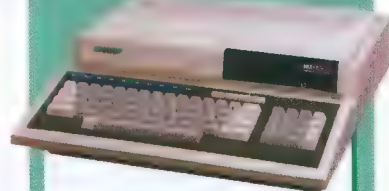
CPU	LH0080A(Z80A互換) 4MHz
ROM	CGROM 4Kバイト、モニタ4Kバイト
RAM	メイン 64Kバイト、テキストVRAM 2Kバイト、グラフィックVRAM 48Kバイト(オプション)
グラフィック機能	10型グリーンフェイスCRT内蔵 テキスト表示:最大80字×25行 グラフィック表示(オプション):最大640×200ドット・8色
サウンド出力	ビープ音による単音
インターフェース	オプションの拡張I/Oポートを介して、各種周辺機器、計測機器の接続が可能

▲MZ-2000のパッケージ。

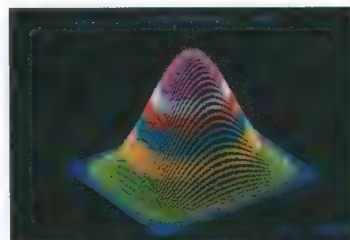
■本体背面

■キーボード

としては最高水準のグラフィック性能を実現した。もっとも、その一方で予算に応じてモノクロ／カラーのモニターをチョイスする必要性が出てきたことから、本体にモニターを内蔵する不都合が持ち上がる結果となり、本機を最後にオールインワンボディは廃止。以後のモデルではモニター別売りのスタイルとなった。

MZ-2000 MODEL VARIATION

MZ-2200

1983年7月17日発売　128,000円

MZ-2000まで続いたオールインワンデザインからコンポスタイルへ姿を変えたMZ。カラーグラフィック導入に伴ったモニターの組み合わせに配慮した。

▲MZがついにカラーグラフィックを手に入れた。残念ながら表示には別途カラーモニターが必要となる。

CATALOGUE

MZシリーズの究極進化形

スーパーMZ

シャープ　1985年10月発売　本体価格 MZ-2511：168,000円、MZ-2521：198,000円

究極の8ビットパソコンが登場

スーパーMZ(MZ-2500シリーズ)は、前ページで紹介したMZ-2000・2200の後継機種として発売されたパソコンである。それまでのオールインワンボディから一転、本体とキーボードを分離したセパレートデザインを採用し、従来のMZシリーズから大きく印象が変わった製品となった。モード切り替えによってMZ-80Bのソフト資産まで扱えるようになっており、その一方で当時の他社8ビットパソコンを凌ぐ性能から、「究極の8ビットマシン」と表現された。

最大256色+スクロール機能を持ったグラフィック画面とFM音源、他機種からのソフト移植がしやすいように配慮

スーパーMZ仕様

製品名	MZ-2511	MZ-2521
ディスクドライブ	フロッピードライブ1基	フロッピードライブ2基
CPU	Z80B 6MHz	
ROM	システム32Kバイト、JIS第一・第2水準漢字ROM256Kバイト	
RAM	メモリ128Kバイト(最大256Kバイト) グラフィック用VRAM 64Kバイト(最大128Kバイト) PCG他 14Kバイト	
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行・最大64色 テキスト機能:最大1024個のPCG定義可能 グラフィック表示:最大640×400ドット・最大256色 グラフィック機能:ハードウェアスクロール、パレット機能	
サウンド出力	FM音源3音+SSG3音(YM2203)	
インターフェース	アナログRGB出力、コンポジットビデオ、モノラル音声、プリンター、ジョイスティック×2、RS-232C×2、フロッピーディスク、マウス、キーボード	

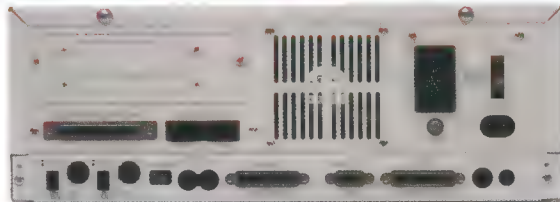
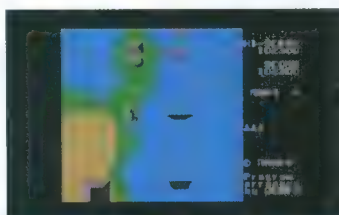
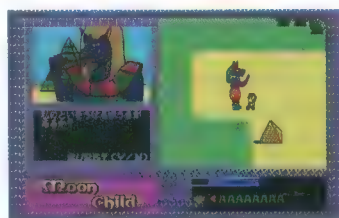
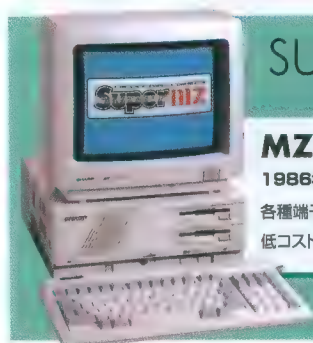
▲天板に印刷された「MZ-2500」のロゴがかっこいい。

■本体前面

■本体背面

■キーボード

された強力なメモリ管理機能を搭載。さらにテキストで漢字が扱える漢字テキストVRAMまで装備し、まさに隙がないスペックといえる。

しかし、他機種から移植しやすいハードということは、言葉を返せばソフトラインナップが他機種からの移植頼りになっていたのも事実であり、スーパーMZの性能を生かした専用ソフトは電波新聞社など一部のメーカーからの供給にとどまった。

▲MZ-2500版『ゼビウス』（電波新聞社）。スムーズスクロールやメタリックなグラフィックで人々を驚かせた。

▲付属のテープから肉声を再生させた『ムーンチャイルド』（HOT-B）。MZ-2500版の特性を生かしたRPGだ。

パソコンとテレビが一体になった！　AVパソコンのはしり

X1

シャープ　1982年11月発売　本体価格 155,000円

家電的な視点で作られたパソコン

X1はシャープのテレビ事業部が開発したパソコンである。既に同社にはMZシリーズが存在していたが、テレビ事業部ならではの独自のAV志向が強く反映され、「家電のようなパソコン」というテレビの活用先にありきのスタンスで開発が進められた。本体カラーに3色のカラーバリエーション展開を持たせるなど、従来のパソコンにない概念が多数持ち込まれている。

特徴的なのが世界初のスーパーインポーズ機能と、TVチューナーを内蔵した専用モニターの存在であり、専用モニターとパソコン本体、キーボードの横

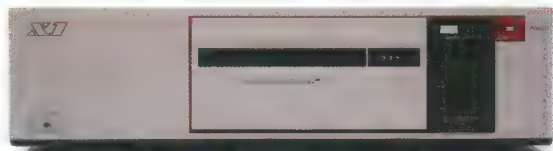
▲X1のパッケージ。

X1仕様

CPU	LH0080A(Z80A互換)4MHz、80C48、80C49
ROM	IPL用ROM 4Kバイト、CG-ROM 2Kバイト
RAM	メモリ 64Kバイト、VRAM 4Kバイト(最大52Kバイト)、PCG用RAM 6Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25字・8色 テキスト機能 反転文字、点滅文字、縦・横・縦横2倍文字可能 グラフィック表示:最大640×200ドット・8色(オプションのグラフィックRAMが必要)
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	デジタルRGB、テレビコントロール、モノラル音声、プリンター、キーボード、ジョイスティック×2

■本体前面

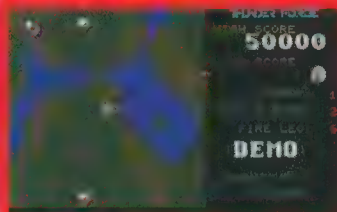
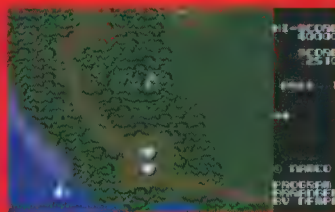
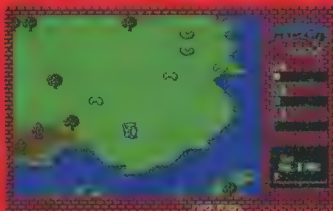
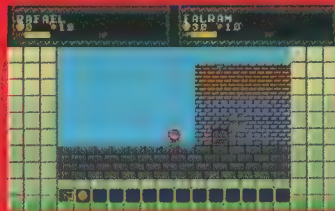
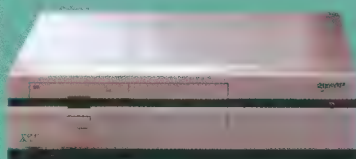
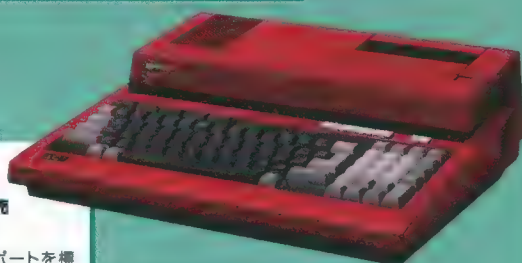
■本体背面

■キーボード

幅サイズがすべて同じというこだわりようであった。セットにしたときのスタイリッシュな外観も好評で、それまで割と外観デザインに無頓着だった各社のパソコンにおいて、大きな影響を与えている。

PCGによる高速なゲームが嬉しい

X1はテキストとグラフィックが同時に使える上に重ね合わせの優先順位を自在に変えられるという、アクションゲームのように動作速度が要求されるゲームに有利な設計。ドット単位で色指定できる強力なPCG機能のおかげもあって、アーケードゲームの移植はもちろんオリジナルのアクションゲームやシューティングゲームも多数リリースされた。なお、それらの開発においてはスクロールする背景にPCG、キャラクターなどにグラフィックという構成が一般的で、『サンダーフォース』の他機種を圧倒するスクロール速度は語りぐさとなっている。

強力なステレオ8重和音のFM音源

サウンド機能は長らく標準のPSG3音のみという凡庸なスペックだったが、1986年に発売されたFM音源ボードはナムコやコナミ、セガなど名だたる当時のアーケードゲームが採用していたものと同じYM2151を搭載しており、強力な音楽表現を可能にした。そのため、FM音源ボード発売以降のほとんどのゲームソフトは当然のように対応。X1ユーザーにとってFM音源ボードは実質的なマストアイテムとなった。

X1 MODEL VARIATION
X1C
1983年10月発売　155,000円
本体とキーボードを一体化した省コスト、省スペースモデル。
X1D
1983年10月発売　198,000円
3インチフロッピーディスクドライブを1基内蔵したモデル。
X1G
1986年7月発売　69,800円～
シリーズ唯一の縦横両置きが可能な機種。家庭用テレビへの接続やジョイパッド標準装備など、ゲームに最適な機種といえる。
X1Cs
1984年7月発売
119,800円
X1Cに拡張I/Oポートを標準装備して拡張性を重視したモデル。
X1Ck
1984年7月発売
139,800円
X1CsにJIS第1水準漢字ROMを標準装備して漢字表示を可能にしたモデル。
X1twin
1987年12月発売　99,800円
家庭用ゲーム機HEシステム（PCエンジン）を内蔵したX1の5周年記念モデル。
X1F
1985年7月発売
139,800円
グラフィックの描画速度を大幅に高速化したNEW BASICを搭載。

完全上位互換を維持しつつもすべてが強力なもうひとつのX1シリーズ

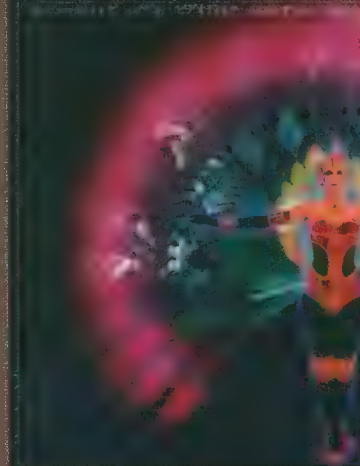
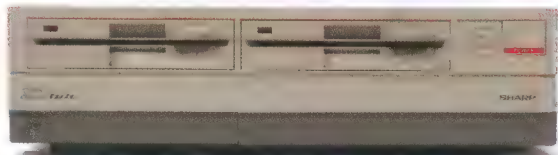
X1turbo

シャープ 1984年10月発売 本体価格 model10：168,000円、nodel20：248,000円、model30：278,000円、nodel40：258,000円

究極の8ビットパソコンが登場

X1turboはX1から派生した上位シリーズである。他社でありがちなモード切り替えを必要とせずに、X1との完全上位互換を実現した。

大きな変更点としてはテキストレベルで漢字混在の文字入力を可能とした漢字BASICの搭載と、640×400ドット（400ライン）の高解像度表示。これを実現するために専用の400ラインディスプレイテレビを開発、もちろんX1シリーズの特徴であるスーパーインポーズもできる。しかも、スーパーインポーズでビデオとコンピューター画面を合成した映像をビデオ録画できるデジタルテロッパ機能を内蔵（model10、model40を除く）

X1turbo仕様

製品名	model10	model20	model30	model40
外部記憶装置	データレコーダー	フロッピードライブ1基	フロッピードライブ2基	
CPU	LH0080A(Z80A互換)4MHz、80C48、80C49			
ROM	BIOS用ROM 32Kバイト、CG-ROM 8Kバイト、漢字ROM 128Kバイト(最大256Kバイト)			
RAM	メモリ 64Kバイト、VRAM 96Kバイト(model10のみ48Kバイト)、PCG用RAM 6Kバイト、アトリビュート用VRAM 2Kバイト			
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25字·8色 テキスト機能:反転文字、点滅文字、縦·横·縦横2倍文字可能			
	グラフィック表示:最大640×200ドット·8色	グラフィック表示:最大640×400ドット·8色		
デジタルテロッパ機能	オプション	搭載		オプション
サウンド出力	PSG音源 8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)			
インターフェース	デジタルRGB、テレビコントロール、モノラル音声、プリンター、キーボード、ジョイスティック×2			
	オプション	コンポジット出力(model20,30のみ)、フロッピーディスク、RS-232C、マウス、データレコーダー		

■本体正面（写真はX1turboⅡ）

■本体背面（写真はX1turboⅡ）

している。

また当初のX1設計段階では搭載が見送られていたZ80 CTCやZ80 SIOといった通称「Z80ファミリー」と呼ばれる周辺LSIも搭載、DMAによる高速メモリアクセスも可能なったことから特にゲームを開発する上で重宝された。

なお、X1turboⅡでX1発売3周年を記念したブラックモデルを発売、これが好評だったことから以後の製品には黒がラインナップされることとなった。

■キーボード（写真はX1turboⅡ）

▲漢字混在の記述が可能な漢字BASIC。日本語処理をグラフィックに頼っていた当時において画期的だった。

▲ステレオFM音源6音+PSG3音のBGMが素晴らしい、X1turbo専用「ソーサリアン」（日本ファルコム）。

X1turbo MODEL VARIATION

X1turboII

1985年11月発売　178,000円

日本語百科ワードパワーとターボ博士レキシコンを同梱。前モデルから一気に10万円も安くなった。

X1turboIII

1986年11月発売　168,000円

FDDが2HD/2D両対応になり、大容量のファイルに対応できるようになった。JIS第2水準漢字ROMを搭載。

究極形の“Z”を冠した、X1turboの最上位モデル

X1turboZ

シャープ　1986年12月発売　本体価格 218,000円

カラーは一気に4096色へ

X1turboZはX1turboと入れ替わる形で発表されたX1シリーズの最上位・最終シリーズである。それまで長らく据え置きだったグラフィック周りに大きく手が入っており、デジタル8色表示からアナログ4096色へと一気にカラフルになった。また、従来機種ではオプションだったFM音源ボードとマウスが標準装備されるようになり、遅まきながらも他社製品の水準に比肩しうるスペックになったといえる。もっとも、初代X1turboZではこれらの拡張機能をBASICから制御できず、正式なサポートはX1turboZIIと同時に発表されたNEW Z-BASICの発売まで待たなければならなかった。

性能面では十分なパワーアップを果

X1turboZ仕様

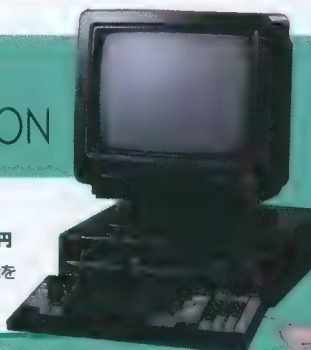
CPU	LH0080A(Z80A互換)4MHz、80C48、80C49
ROM	BIOS用ROM 32Kバイト、CG-ROM 8Kバイト、漢字ROM 256Kバイト
RAM	メモリ 64Kバイト、VRAM 96Kバイト、PCG用RAM 6Kバイト、アトリビュート用VRAM 2Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示 最大80字×25字·8色 テキスト機能 反転文字、点滅文字、縦·横·縦横2倍文字可能 グラフィック表示 最大640×400ドット·最大4,096色
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当) FM音源　ステレオ8オクターブ8重和音(YM2151)
インターフェース	アナログRGB、テレビコントロール、ステレオ音声、プリンター、キーボード、ジョイスティック×2、コンポジット出力、フロッピーディスク、RS-232C、マウス

▲本体正面のインジケーターに「ANALOG」が追加されている。これこそアナログRGB搭載の証。

■本体正面

■本体背面

たした本機だが、かねてから噂されていた次世代Xシリーズ、X68000と同時に発表された点が不幸であった。『グラディウス』のほぼ寸分たがわぬ移植で見る人すべてを驚かせたX68000のインパクトの前に霞んでしまったのである。実際にはX1turboZのスペックを活かしたソフトが十分に発売されていたとは言い難く、本機の性能を使いこなした新たな再評価の動きが起こってほしいと切に願うばかりである。

■キーボード

当時、誰もが憧れた!! パーソナルワークステーション

X68000

シャープ 1987年3月28日発売 本体価格 369,000 円

夢を超えたバケモノマシン

X68000は同社のX1シリーズの後継機種として発売されたパーソナルワークステーションである。パーソナルワークステーションとはシャープによる造語で、「個人で使えるワークステーション（業務用の高性能コンピューター）」という意味であり、同機に搭載されている16ビットCPU、MC68000がワークステーションに搭載されていたものであることから名付けられたものである。また、X68000という商品名も同CPUの名称に由来している。

後継機種とはいえX1とは一切の互換性がなく、発売された時点でソフトウェア資産がゼロであった。初代機にはコナミのアーケードゲーム『グラディウス』が付属しており、ある程度ソフトが出揃うまで『グラディウス』専用機だったユーザーも多かったのではないだろうか。

X68000の特徴としてまず挙げられるのはその特異な外観である。マンハッタンシェイプと名付けられたツインタワー型の筐体には当時考えうる限りのあらゆる技術が投入され、オートロード・オー

X68000仕様

CPU	HD68HC000(MC68000互換) 10MHz、80C51
ROM	IPL、BIOS 128Kバイト、CG-ROM 768Kバイト
RAM	メモリ1Mバイト（ 最大12Mバイト）、テキスト用VRAM 512Kバイト グラフィック用VRAM 512Kバイト、スプライト用VRAM 32Kバイト スタティックRAM 16Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:実画面エリア 1,024×1,024ドット時 最大768×512ドット·65,536色中16色 グラフィック表示: 実画面エリア1,024×1,024ドット時最大768×512ドット·65,536色中16色 実画面エリア512×512ドット時最大512×512ドット·最大65,536同時発色 スプライト表示: 512×512ドット(バックグラウンド1面)·256×256ドット(バックグラウンド2面) 表示制限128スプライト／画面、32スプライト／ライン グラフィック機能:ハードウェアスクロール、特殊画面制御、プライオリティ、 パレット、半透明、スーパーインポーズ
サウンド出力	FM音源　8オクターブ8重和音ステレオ(YM2151) 音声合成　ADPCM1音
インターフェース	アナログRGB出力、音声入出力、プリンター、ジョイスティック×2、立体視端子、RS-232C、 フロッピーディスク、マウス、キーボード、イメージ入力、SASI

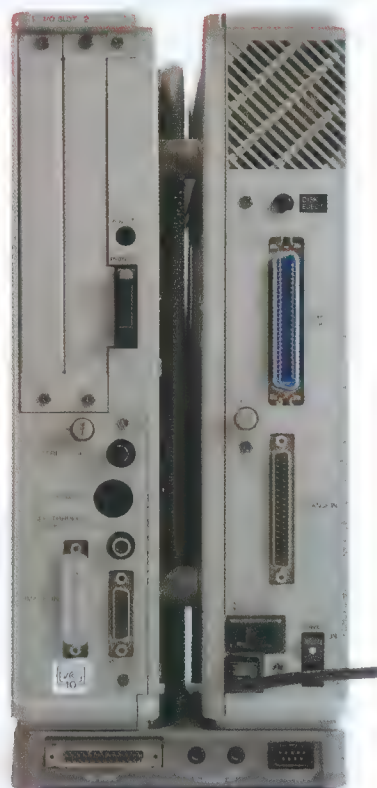
◀押すと飛び出すキャリングハンドル。

◀マウス・トラックボール。

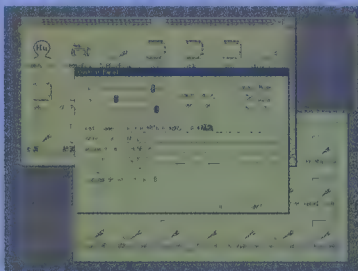
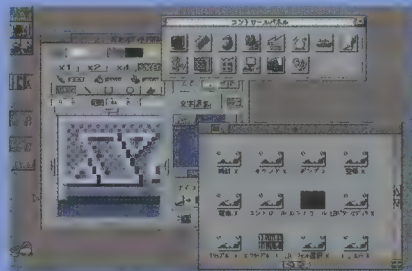
■本体前面

■本体背面

トイジェクトするフロッピーディスクドライブ、ひっくり返すとトラックボールになるマウス・トラックボールなど、枚挙に暇がないほどである。

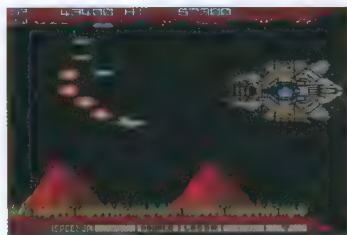
性能面においても当時のパソコンのレベルをはるかに凌駕しており、一線級のアーケードゲームをそのまま移植できるだけの強力なスプライトや65536色同時表示可能なグラフィック、ステレオFM音源によるサウンド機能を備えていた。OSもマウスでの使用を前提としたオリジナルのビジュアルシェルやSX-WINDOWが付属し、「国内のパソコンは最初から眼中にない」と言わんばかりのバケモノぶりであった。

■キーボード

GUIを志向したシステムソフトウェア

X68000はマウスが標準で付属しており、これを使って基本処理をさせるGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェース)志向を持っていた。特にSX-WINDOWは純国産ウィンドウシステムとして記憶にとどめたい。

初代～EXPERT／PROまで添付されたビジュアルシェルはMacライク。MS-DOSライクなコマンドシェルもある。

EXPERTⅡ／PROⅡ以降に採用されたオリジナルウィンドウシステム、SX-WINDOW。対応ソフトも多数発売された。

充実したゲームのラインナップ

X68000はずば抜けたグラフィック、サウンド機能のためアーケードゲームからの移植が特に多かった。当時の家庭用ゲーム機の性能では望むべくもなかったほぼ完璧な移植が次々となされ、当時のゲーマーにとってX68000を所有することは最高のステイタスであったほどである。

また、X68000用に発売された『サンダーフォースII』『ジェノサイド2』といったオリジナルタイトルが家庭用ゲーム機に移植されるケースも多々あり、いかにそれらのゲームの完成度が家庭用ゲーム機に比べて遜色なかったかが伺えるエピソードといえるだろう。

▲初代X68000にバンドルされた『グラディウス』(シャープ)。誰もがこの完成度に驚いた!

▲X68000オリジナルのアクションゲーム『ジェノサイド2』(ズーム)。家庭用へ移植された。

X68000 MODEL VARIATION

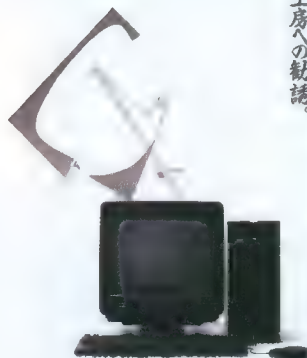
X68000ACE

1988年3月発売
319,800円～

設計を見直し低コスト化を目指したモデル。同時に、初めてハードディスク内蔵モデルをラインナップした。

X68000XVI

1991年5月発売
368,000円～

CPUのクロックを従来の10MHzから16MHzに引き上げ高速化したモデル。XVIはローマ数字の16を指し、「エクシヴィ」と読む。

X68000Compact

1992年2月発売　298,000円

フロッピーディスクを5インチから3.5インチにして小型化を図ったモデル。キーボードもテンキー無しのものになり、こちらも小型化している。

X68000SUPER

1991年1月発売　348,000円～

ハードディスクのインターフェースにSCSIを採用したモデル。CD-ROMや光磁気ディスクドライブが接続できるようになった。

X68000PRO

1989年3月発売　298,000円～

横置きにしてコストダウンを図ったモデル。背面の拡張スロットは倍の4スロット装備している。

X68000がついに32ビット化を果たした

X68030

シャープ　1993年3月発売　本体価格 X68030：388,000 円、X68030HD：488,000 円

黒字に赤は「力」の象徴

X68030はユーザーが長く待ち焦がれていた、純然たる32ビットCPUを搭載したX680x0シリーズの最上位機種であり、同時にシリーズ最終モデルとなったマシンである。CPUの処理速度はキャッシュオン時で10MHz機の4 .3倍、16MHz機比で2 .4倍まで引き上げられており、SX-WINDOWをより快適に活用できるようになった。標準搭載メモリは4Mバイトに拡張された上に高速メモリアクセスを確保するため、XVI同様に専用のメモリソケットを設け、数値演算コプロセッサも安価なMacintosh用を流用できるようPLCCパッケージソケットが採用されている。

X68030に搭載されたCPUはモトローラ製の68EC030で、68030からMMU（メモリ管理ユニット）を削除した廉価版。Human68KはMMUに対応していないため特に問題はないが、16Mバイト以上のアドレス空間を利用する増設メモリやNetBSDなどシャープ純正品

X68030仕様

製品名	X68030	X68030HD
CPU	MC68EC030 25MHz、80C51	
RAM	IPL、BIOS 256Kバイト、CG-ROM 768Kバイト	
RAM	メモリ1Mバイト（ 最大12Mバイト）、テキスト用VRAM 512Kバイト グラフィック用VRAM 512Kバイト、スプライト用VRAM 32Kバイト スタティックRAM 16Kバイト	
グラフィック	テキスト表示：実画面エリア 1,024×1,024ドット時 最大768×512ドット・65,536色中16色 グラフィック表示： 実画面エリア1,024×1,024ドット時最大768×512ドット・65,536色中16色 実画面エリア512×512ドット時最大512×512ドット・最大65,536同時発色 スプライト表示： 512×512ドット（バックグラウンド1面）・256×256ドット（バックグラウンド2面） 表示制限128スプライト／画面、32スプライト／ライン グラフィック機能：ハードウェアスクロール、特殊画面制御、プライオリティ、 パレット、半透明、スーパーインポーズ	
サウンド	FM音源　：8オクターブ8重和音ステレオ（YM2151） 音声合成　：ADPCM1音	
ハードディスク	80Mバイトハードディスクドライブ1基内蔵可能（オプション）	80Mバイトハードディスクドライブ1基内蔵
インターフェース	アナログRGB出力、音声入出力、プリンター、ジョイスティック×2、RS-232C、フロッピーディスク、 増設RAMソケット、数値演算プロセッサソケット、マウス、キーボード、イメージ入力、SCSI、拡張I/Oポート	

X68030 MODEL VARIATION

X68030 Compact

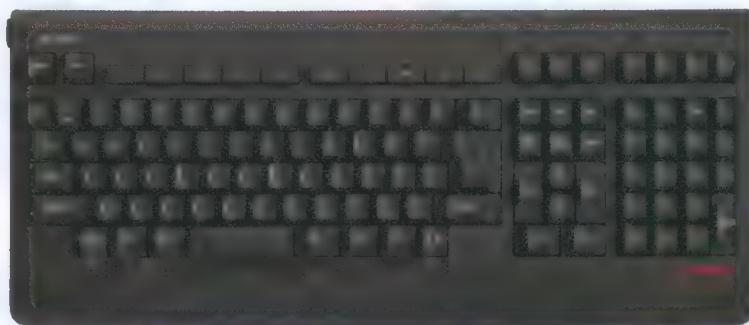
1993年5月発売 388,000円〜

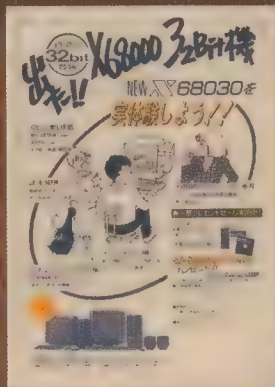
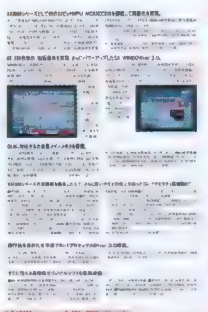
X68030のコンパクトタイプ。X68000のときにはなかったハードディスク内蔵モデルが用意された。

■本体前面

■本体背面

以外のハードやソフトを活用する際に必要であり、自分で68030へCPU換装するユーザーも多かった。

グラフィックやサウンドなどCPU周りを除いたスペックは従来モデルと同じだが、CPUの違いに起因する不具合で動作しないソフトも多く、それらを動作させるためにX68030対応のパッチプログラムをユーザーメイドで作成する者も現れた。

■キーボード

CATALOGUE

富士通初めてのパソコンは高性能でありながら苦戦した

FM-8

富士通　1981年5月20日発売　本体価格 218,000 円

手軽にキャラクター PCG機能

FUJITSU MICRO8（以降は略称のFM-8で呼称）は富士通から初めて発売されたパソコン。今でも同社のパソコンブランドFMVにその名前の名残が残っている「FM」は本機の略称に由来する。日立、シャープ、NECと各社が民生品パソコン相次いで発売する中、一足遅れての参入となる同社がとった戦略は「一足飛びに同業他社を突き放せる高性能機を目指す」であり、当時の水準において最強と呼ぶにふさわしい製品となった。

FM-8は「高級ホビーからビジネスまでの多彩パソコン」と銘打ち、幅広いユーザー層を想定して発売したものの、ホビーパソコンとしてのユーザーの食いつきは決して良いものではなかった。テキストをグラフィック画面に書くという仕様のため、BASICレベルでのレスポンスは良いとは言えず、またCPUがZ80ではなかったことから発売初期は混乱するユーザーも多く、高額な価格設定も手伝ってホビー用途には向かなかったといえる。

FM-8仕様

CPU	MBL68A09(MC6809互換)1.2MHz、6809 1MHz
ROM	44Kバイト
RAM	メイン64Kバイト、サブ5Kバイト、VRAM48Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 グラフィック表示:640×200ドット8色　モノクロ3プレーンまたはカラー1プレーン
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	デジタルRGB、カセットテープ、プリンター、モノラル音声

▲右上のソケットに装着された、2個のバブルメモリ。当時の富士通はこれを記録媒体の本命として推していた。

ユーザー層を再定義 仕切り直しへ

本機種の失敗を教訓に富士通はターゲットとするユーザー層を明確に設定し、ホビーユースのFM-7、ビジネスユースのFM-11という2路線へと戦略転換を図る。特にFM-7ではコマーシャルタレントの起用、機能とコストの見直しを大胆に行うことによって大ヒット、この成功はマーケティングモデルとして他の後発メーカーが参考するまでになった。

■本体背面

■キーボード

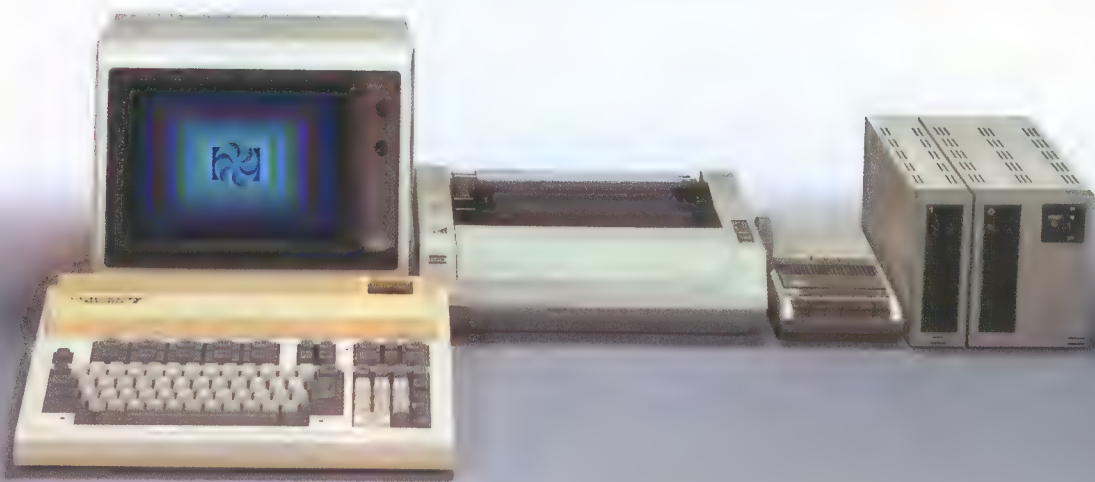
FM-8の兄弟機 BUBCOM80

FM-8には富士通のOEMによるBUBCOM80という兄弟機があった。こちらはCPUにZ80を搭載しており、外観が似ていてバブルメモリが使える以外は別物であった。出回り数が少なかったこともあり、ほとんど現物を目にする機会もなく謎の多いパソコンのひとつといえる。

BUBCOM80
システムズフォーミュレート
1981年9月発売　168,000円

富士通をパソコン御三家の座まで押し上げた立役者

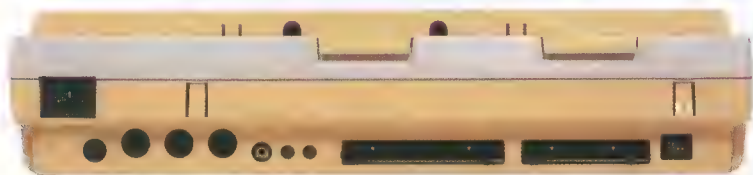
FM-7

富士通　1982年11月8日発売　本体価格 126,000 円

ホビー路線に転換成功したパソコン

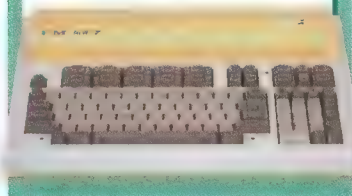
FM-7は高額ゆえに商業的に振るわなかったFM-8の反省をもとに投入された後継機である。ターゲットをホビーユースに絞り、バブルメモリを廃止してサウンド機能を充実させた上、当時のライバル機種PC-8001やPC-8801よりも安価な価格に設定した。またソフトメーカーやユーザーに積極的に技術情報を公開したことから、性能の高さが知れ渡るにつれて一気にブレイク。もともと演算などの基本性能が高いFM-8をベースにしていたために、単一モデルだけで22万台を売り上げる大ヒットとなった。FM-7の商業的成功によって、東芝のPASOPIA7やソニーのSMC-777など、他の家電メーカーもビジネス機からホビー用途に方針転換を図るようになり、スペックだけでなく価格やマーケティング手法に至るまで、FM-7が与えた影響は大きいといえる。

FM-7仕様

CPU	MBL68809(MC6809互換)4.9/8MHz、MC6809 4/8MHz
ROM	44Kバイト
RAM	メイン64Kバイト、サブ5Kバイト、VRAM48Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 グラフィック表示:640×200ドット8色　モノクロ3プレーンまたはカラー1プレーン
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	デジタルRGB、カセットテープ、プリンター、モノラル音声

▲FM-NEW7のパッケージ。

■本体背面（写真は FM-NEW7）

■キーボード（写真は FM-NEW7）

「5」キーを押して停止という作法

FM-7はCPUに当時主流であったZ80ではなく6809を採用するというハンデがあったにもかかわらず、前述の技術情報の公開もあってPC-8801mkIISRが8ビット市場を制するまではゲームソフトのタイトル数で他社を圧倒していた。発売されるゲームジャンルもアクションやシューティング、アドベンチャーにRPGと当時の主要ジャンルはほぼ発売されていたといえる。

その一方で「キーを押すことは認識できても、キーを離したことを認識できない」というハードウェア上の仕様から、キーを離してもキャラクターが止まらないというアクションゲームには極めて不利な機種でもあった。そのため、「2」「4」「6」「8」キーで移動した後に「5」キーを押して停止という、特殊なプレイスタイルがFM-7の標準となった。

3.5インチフロッピーディスクドライブの採用で世代交代へ

FM-77

富士通　1984年5月10日発売　本体価格 FM-77D1：198,000 円、FM-77D2：228,000 円

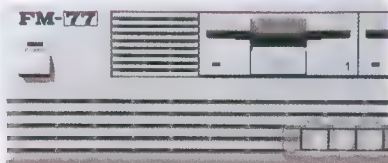
カセットテープから フロッピーディスクへ

FM-77は1984年に富士通から発売されたFM-7の後継モデルである。価格を下げた廉価モデルだったFM-NEW7と違い、本体のデザインから一新。キーボードが分離したセパレートモデルとなった。

大きな変更箇所は3 .5インチのフロッピーディスクをメインの記録メディアへと据えた点。カセットテープは安価な反面、容量や読み込み速度に難がある上、ランダムアクセス（好きな場所に書き込まれたファイルをいつでも読み書きできる）ができないことから、将来的に大容量のデータを扱う上で不利が指摘されていた。他社も次々にフロッピーディスクに媒体を移している中で、富士通もその流れに乗った格好といえる。

またFM-8の頃からの懸念事項であった画像処理の高速化を実現、同時に漢字を使った日本語処理に対応するべく漢字ROMの内蔵と400ライン表示をするための400ラインセットをオプションで用意した。FM-7からのソフト資産をすべて継承しつつもFM77AVへと繋がる、富士通8ビットパソコンの重要なロードマップの転回を果たした偉大な機種といえるだろう。

FM-8仕様

製品名	FM-77D1	FM-77D2
ディスクドライブ	フロッピードライブ1基	フロッピードライブ2基
CPU	MBL68B09(MC6809互換)8MHz、MC6809 2MHz	
ROM	44Kバイト	
RAM	メイン64Kバイト(最大256Kバイト)、サブ5Kバイト、VRAM48Kバイト	
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 グラフィック表示:640×200ドット8色　モノクロ3プレーンまたはカラー1プレーン	
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)	
インターフェース	デジタルRGB、カセットテープ、プリンター、スーパーインポーズインターフェース	

■本体前面　■本体背面

▲FM-77D1はドライブ1基内蔵、FM-77D2は2基内蔵している。ハードディスクがまだ一般的でない当時は高額でも2ドライブを購入する人が一般的だった。

■キーボード

イメージカラーを黒に一新！　AV特化仕様パソコン

FM77AV

富士通　1985年5月10日発売　本体価格 FM77AV-1：128,000円、FM77AV-2：158,000円

オフィスカラーから黒モノ家電色へ

FM77AVはFM-77L2（P.63）をベースにしつつも従来のFM-7シリーズのイメージを一新したホビーパソコンである。

従来の本体色は富士通自身が生粋のコンピューターメーカーなだけにオフィスグレーを基調にしたものであったが、FM77AVではテレビやステレオなどのAV機器（これらを洗濯機や冷蔵庫を白物家電と呼ぶことに対して、黒物家電という）で一般的な黒を基本色にしている。それに伴って広告やコマーシャルも徹底したAV志向でアピールした。

大胆なイメージチェンジを果たした同機だが、FM-7からの互換性は確保しており、FM-77のフロッピーディスク版ソフトはもとよりFM-7用カセットテープ媒体のソフトも含めて（データーレコーダーの接続端子が用意されている）全て動作するのは見事というほかない。

FM77AV仕様

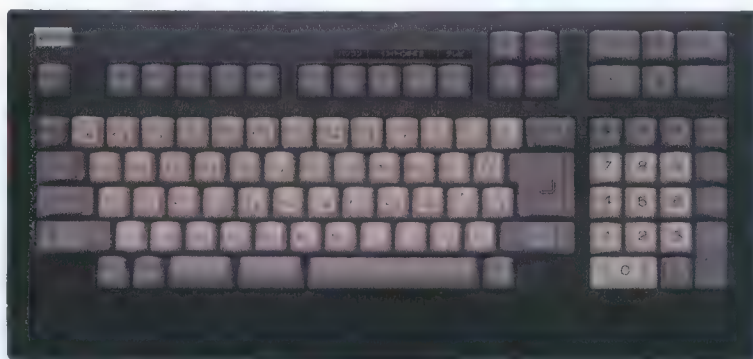
製品名	FM77AV-1	FM77AV-2
ディスクドライブ	フロッピードライブ1基	フロッピードライブ2基
CPU	MBL68B09E(MC6809互換)2MHz×2	
ROM	F-BASIC 32KB、イニシエータ 8KB、サブシステムモニタ 28KB、キャラクタ 4KB、JIS第一水準漢字 128KB	
RAM	メインメモリ128Kバイト(最大192Kバイト) グラフィックVRAM　96Kバイト	
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 グラフィック表示:最大640×200ドット	
サウンド出力	FM音源3音+SSG3音(YM2203)	
インターフェース	デジタルRGB、アナログRGB、プリンター、カセットテープ、モノラル音声、ジョイスティック×2、キーボード、フロッピーディスク	

■本体前面

■本体背面

AVパソコンとしての表現能力は?

FM77AVの一番の特徴といえば4096同時発色のグラフィック性能。しかも複数の画面の重ね合わせやハードウェアスクロールが可能であったことから、アクションゲームやシューティングゲームに適したハードといえる。

さらに、FM77AV40／EX／SXに至っては262,144色を発色できるようになった（ただし、画面の表示ドット数を発色数が上回ってしまうため「同時発色」という表現は使っていない)。この26万色というスペックを標準で越えたパソコンは、当時の国内パソコンではFM77AV40から遅れること5年後に発売されたNECのPC-98GS(1991年発売）くらいしかなく、同じ富士通の後継機種FM TOWNSですら32768色にとどまっている。

▲FM77AV40による26万色表示のデモンストレーション。息を呑むような色の洪水が展開される。

■キーボード

これらの多色発色を活かし、ビデオ映像とのスーパーインポーズ機能を標準搭載。コンピュータに映像を取り込むビデオディジタイズカードも発売された。

サウンド面についてはPC-8801mkII SRに搭載されたものと同じヤマハのYM2203が搭載され、さらにオプションではあるがMIDI機器との接続でシーケンサーとしての使用も可能になっているなど、FM-7やFM-77に比べて格段に高度な音楽表現ができるようになった。

▲キーボードは赤外線によるワイヤレス接続。ケーブル接続するためのモジュラー端子も備えている。

時代が16ビットから、32ビットに移行する上で後継機であるFM TOWNSに後進を譲るかたちでシリーズの終焉を迎えたが、FM-77AVは名前負けしないまさに「AVパソコン」であったといえる。

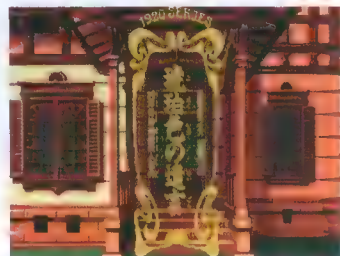
▲FM77AVの強力なグラフィック機能を活用できる「FMグラフィックエディタ」。

▲楽譜ワープロスタイルで音楽制作。「FMミュージックエディタ」。

▲FM音源の音色を自分でエディットできる「FMサウンドエディタ」。

パワーアップ移植が嬉しいFM77AV版

1980年代半ば以降になるとゲームソフトのボリュームも大きくなってきたため、じっくり遊ぶスタイルが定着するようになった。PC-8801mkIISRあたりから移植されるケースが多かったが、『ルクソール』『琥珀色の遺言』などのように、FM77AVならではの高品質グラフィックにアレンジしてくれるメーカーもあり、ユーザーを喜ばせたものである。

なお、FM-7の仕様上の問題点だったキーボード入力だが、FM77AVから改良されて押し離しが普通に検出できるようになった。

▲FM77AVならではの美しいグラフィックでパワーアップを果たした「琥珀色の遺言」（リバーヒルソフト）。

FUJITSU

FM77AV MODEL VARIATION

FM77AV40

1986年10月発売　228,000円

262,144色表示可能になった上位モデル。また、フロッピーディスクドライブが2Dだけでなく2DDにも対応した。

FM77AV20

1986年12月発売　138,000円～

FM77AVを低価格化に成功したコストダウンモデル。FM77AV40同様、フロッピーディスクが2DDに対応した。

FM77AV40SX

1988年11月15日発売　178,000円

オプションだったビデオディジタイズカードを標準搭載した、FM77AVシリーズの最終モデル。

FM77AV20EX

1987年11月4日発売　128,000円

メモリアクセスのノーウェイト化によって、従来機より処理速度が25%アップしたモデル。4,096色表示。

FM77AV40EX

1987年11月4日発売　168,000円

メモリアクセスのノーウェイト化によって、従来機より処理速度が25%アップしたモデル。262,144色表示。

マルチメディア普及の役割を担ったハイパーメディアパソコン

FM TOWNS

富士通　1989年2月28日発売　本体価格 モデル1：338,000円、モデル2：398,000円

マルチメディアPC規格に準拠

FM TOWNSは富士通がFM77AVの後継機種として世に送り出した32ビットパソコンである。CPUにはPC-9801などで既に採用実績のあった米インテル社のi386を採用、この当時のインテルCPUを搭載した32ビットパソコンは単なる「高速な16ビットCPU」としか使っておらず、FM TOWNSは「32ビットの性能を引き出すポテンシャルを持ったパソコンを作る」というスタンスで開発をスタートした。

グラフィックやサウンド能力は、当時話題になりつつあった「マルチメディア」に対応できる性能を基準に仕様が決められた。なお、CD-ROMドライブ搭載も含めてTOWNSの仕様策定には当時アスキーの社長だった西和彦の意向が反映されたものだったという。

初期こそメモリウェイトがあったために処理が遅かったが、モデルチェンジを繰り返すにしたがって性能は磨かれていき、1997年に最終モデル FMV TOWNS モデル H20が発売されるまでの9年間に100機種以上の製品が発売された。

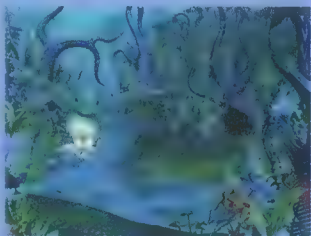
FM TOWNS仕様

製品名	FM TOWNS モデル1	FM TOWNS モデル2
CPU	80386 16MHz	
ROM	日本語ROM:JIS第1,第2水準漢字ROM、辞書ROM 512KB	
RAM	メモリ　1Mバイト(最大6Mバイト) グラフィックVRAM　512Kバイト スプライトRAM　128Kバイト	メモリ　2Mバイト(最大6Mバイト) グラフィックVRAM　512Kバイト スプライトRAM　128Kバイト
グラフィック機能	グラフィック表示:最大640×480ドット・1677万色中256色 スプライト表示:16×16ドット／パターン、最大表示数:1024個・32768色 グラフィック機能:ハードウェアスクロール(円筒／球面)、プライオリティ	
サウンド出力	PCM音源　8ビット8チャンネルステレオ FM音源　6チャンネルステレオ(YM2612)、CD-DA(音楽CD)	
インターフェース	アナログRGB、ステレオ音声、フロッピーディスク、RS-232C、プリンター、 拡張スロット、ICカード、キーボード・ジョイスティック(マウス兼用)×2	

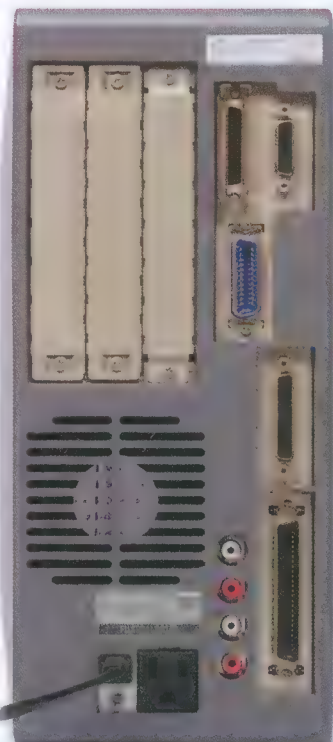
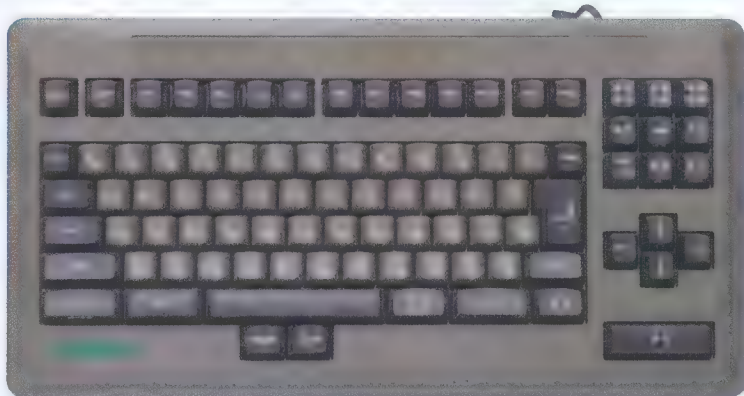
教育、通信など さまざまな展開へ

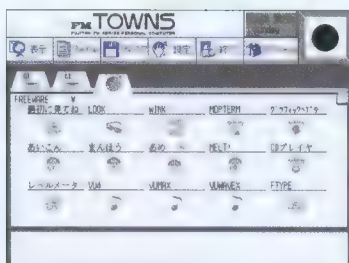
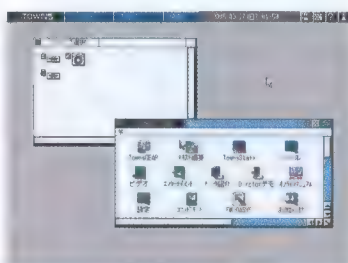
FM TOWNSは富士通が全社を挙げて販促活動をしたため、教育機関や通信端末、ビジネス用途と、多岐に渡る採用実績があった。特に児童教育用のソフト展開は力を入れていた。

▲[illegible]

▲[illegible]

■本体前面（写真はモデル20F）

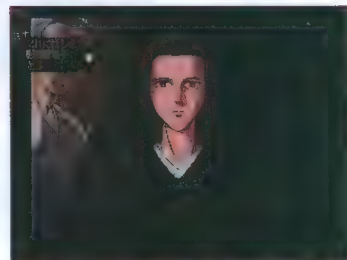
■本体背面（写真はモデル20F）

後期はFM TOWNS用の Windowsまで発売され、結果的にDOS／V（Windows）に吸収されたわけだが、長きに渡って現役でいられたのは初代機の設計思想が正しかったことを証明しているといえるだろう。

■キーボード（写真はJISキーボード）

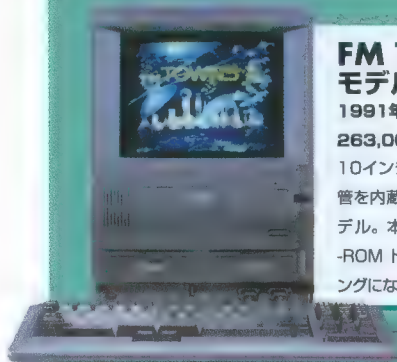
▲起動画面

▲Towns システムソフトウェア V1.1

▲Towns システムソフトウェア V2.1

大容量と音声が CD-ROMの魅力

CD-ROMの特性を活かした大容量・音声再生に対応したソフトが多い。また、教育機関へのセールスが積極的だったため、『EMIT』といった英語学習ができるゲームなんてものもあった。

▲CD-ROM3枚組の大ボリュームでボイス入りを実現したFM TOWNS版『ふしぎの海のナディア』（ガイナックス）。

▲DAPSと名付けられたアニメーションエンジンで動画を表現した『オルゴール』（データウエスト）。

FUJITSU

FM TOWNS MODEL VARIATION

FM TOWNSII モデル UX

1991年11月5日発売
263,000円～
10インチのトリニトロンブラウン管を内蔵した、モニター一体型モデル。本体形状の都合から、CD-ROM ドライブがフロントローディングになっている。

FM TOWNSII モデル HR

1992年11月4日発売
328,000円～
FM TOWNS初の横置きモデル。CPUもi486SXが搭載され、一気にパワーアップした。

FM TOWNS マーティー

1993年2月16日発売　98,000円
キーボードを廃し、モニターも家庭用テレビに繋ぐといった割り切った仕様のTOWNS。

FM TOWNSII Fresh・TV

1994年6月18日発売　388,000円
TVチューナーを搭載し、モニターとセット販売をしたモデル。

FMV TOWNS Fresh・GS

1995年11月発売　358,000円
同社のFMV DESKPOWERにTOWNSの機能を合体させたモデル。以後はFMVが主力に。

FM TOWNSII モデル SN

1995年2月10日発売　528,000円
FM TOWNS唯一のノートパソコンモデル。教育機関向けに発売された「文教モデル」で、一般市販されていない。

FM TOWNSII モデル HC

1995年2月8日発売　488,000円
FM TOWNSとしては最後のモデル。これ以降はFMV TOWNSとしてDOS／Vに集約されることになる。

日本初のパーソナルコンピューター
ベーシックマスター

日立製作所　1978年9月発売　本体価格 188,000 円

まさにBASIC学習機

ベーシックマスターは日立製作所が日本で初めて発売したパソコンである。開発は同社のテレビ事業部が行っており、「家庭用テレビで使える手軽なコンピューター」という、後のホビーパソコンのコンセプトをそのまま体現した製品といえる。もっとも、当時は「パソコン」という機械に市場性があるかどうかも未知数だったため、製品開発、マーケティング、アフターサポートなどすべてが手探りの状態で行われていた。

ベーシックマスターの名前通り、記述言語はBASICが内蔵されているほか、マシン語モニタから直接制御も可能。キー入力で直接レジスタに値を書き込むといった、後の他機種にも実装されていない機能があったりする。

ハード自体もパソコン史最初期の製品だけに、のちの各社の製品に比べて全体的に荒削りで「こなれていない感」が各所に見える。バックスペースキーが「後退」、エンターキーが「復改」と書かれているなど、今見るとかえって味わい深い。

ベーシックマスター仕様

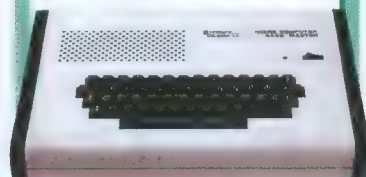
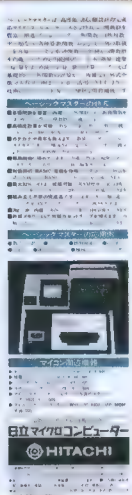
CPU	HD46800(MC6800互換) 750KHz
ROM	8Kバイト
RAM	4Kバイト(最大32Kバイト)、テキストVRAM 1Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:32字×24行・モノクロ
サウンド出力	5ビットD/A変換信号のスピーカー再生
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、カセットテープ

▲ロゴ周辺。電源スイッチとLEDのみとシンプルの極み。

■本体背面

■キーボード

市販ゲームはまだほとんどなかった

本格的にゲームがリリースされるようになったのはレベル2以降で、無印は基本的にユーザーが自分でプログラムを打ち込んでゲームを作るというスタイルが一般的だった。そのため、当時のユーザーはBASICでプログラムを作ることは必須科目のようなもので、「ベーシックマスター」という商品名はぴったりの名前だったといえる。

CATALOGUE

値段が安くなってさらに入門向けになった

ベーシックマスターJr.

日立製作所　1981年発売　本体価格 89,800 円

低価格な入門用ベーシックマスター

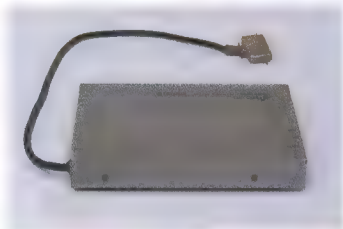
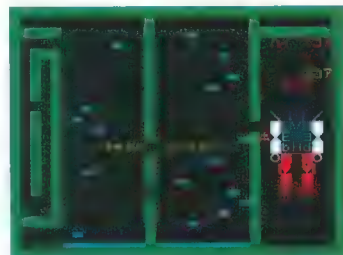
ベーシックマスターJr. はP.76で紹介したベーシックマスターレベル3の弟分として発売されたホビーパソコンである。レベル3が高性能・高価格な機種となったため、価格を抑えた入門機という位置づけで発売された。

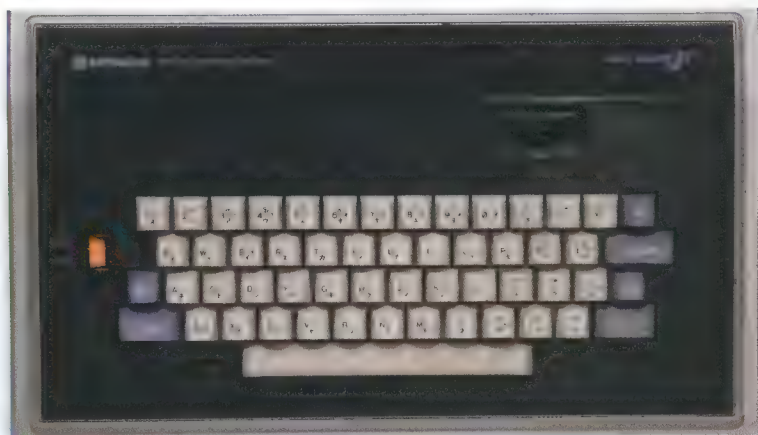
基本性能はベーシックマスターレベル2IIがベースとなっており、初代ベーシックマスターおよびレベル2用ソフトをそのまま動作させることができる。一方、レベル3とは互換性がなく、初代ベーシックマスターの直接の血統といえる製品となった。

ボディカラーは同社の製品としては初めてシルバーと黒を導入、89 ,800円という安価な価格設定も手伝って、ビジネスユースのイメージが強かったベーシックマスターをホビー用途に強くアピールすることに成功している。同時期に発売され、価格も同額だったPC-6001（P.12）が競合機種となりライバル関係にあった。

ベーシックマスターJr.仕様

CPU	HD46800(MC6800互換) 750KHz
ROM	16Kバイト
RAM	16Kバイト(最大63 5Kバイト)
グラフィック機能	テキスト表示:32字×24行・モノクロ グラフィック表示:最大256×192ドット・モノクロ
サウンド出力	5ビットD/A変換信号のスピーカー再生
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、カセットテープ、プリンター、拡張ポート

▲誤入力を避けるためにガードされたBREAK/RESETキー。この機構はレベル3以降の特徴となった。

▲ベーシックマスターJr.専用の周辺機器、カラーアダプター。背面の拡張ポートに接続する

■本体背面

▲日立から発売されたカラー対応ゲームソフト「ガムダム」。主人公のカムロを操作してガムダムに乗り込む内容だ。

■キーボード

カラーアダプターでパワーアップ!

ホビー用途アピールと「Jr.」という商品名のおかげで入門機のイメージが持たれる本機だが、プリンター端子や拡張ポートを標準で備えるなどレベル2IIを上回る性能が与えられており、中でも特徴的なのはJr.専用の周辺機器、カラーアダプターの存在であった。

これを装着することでベーシックマスターが8色カラー表示対応マシンに変身するという野心的な周辺機器であり、BASICからは制御できないという弱点はあるものの、Jr.ユーザーにとって実質的にマストバイな製品となった。

CATALOGUE

一気に進化を果たした、新世代ベーシックマスター

ベーシックマスターレベル3

日立製作所　1980年5月発売　本体価格 298,000 円

キーボード一体型 最大級のサイズ

ベーシックマスターレベル3は、従来機種同様「ベーシックマスター」の名を冠しているものの、根底から新規設計された全く新しいハードウェアである。CPUに米モトローラ社の6809を採用し、クロックが引き上げられたことから動作速度も高速になった。初代ベーシックマスターおよびレベル2とはCPU自体が異なっているため一切互換性がないので注意が必要である。

本体はモニターの下に敷くことができる形状のためかなり大きく、キーボード一体型では最大の大きさを誇る。このサイズを活かして拡張 I/O インターフェースは6スロット装備、拡張性の高さも本機の大きな特徴である。

日本のパソコンで一般的な80字×25行、640×200ドットの解像度は本機が最初に導入したものであり、ベーシックマスターレベル3は実質的なスタンダードを確立した偉大な機種といえる。

ベーシックマスターレベル3仕様

CPU	MC6809 1MHz
ROM	24Kバイト
RAM	32Kバイト(最大60Kバイト)
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行·8色 グラフィック表示 最大640×200ドット·8色
サウンド出力	5ビットD/A変換信号のスピーカー再生
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、カセットテープ、プリンター、RS-232C、拡張I/Oインターフェース×6

▲本体右上部のコントロールパネル。

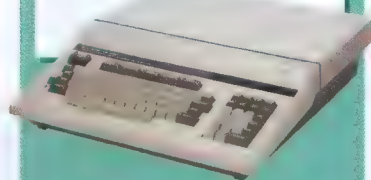
■本体背面（写真はベーシックマスターレベル3Mark2）

■キーボード（写真はベーシックマスターレベル3Mark2）

BASICMASTER MODEL VARIATION

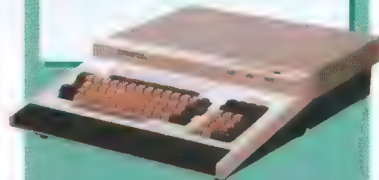
ベーシックマスターレベル3Mark2

1982年4月発売 198,000円

漢字ROMカードの標準搭載やカセットテープの読み込み速度を2倍に引き上げるなど、実用本位な後継モデル。

ベーシックマスターレベル3Mark5

1983年5月発売 118,000円

イメージジェネレータ（PCG）を搭載してテキストレベルでグラフィカルな表示が可能になった後継モデル。

ベーシックマスターレベル3は「ビジネスからホビーまで」を高いレベルで実現する日本初のパソコンで、それを裏付けるように高度な実務用ソフトからゲームソフト、OS-9の発売などトピックも多い。ただし、その代償として高額な価格設定となっていたのも事実であり、それが足かせとなって他社の後続機種の登場により次第にその座を追われていくこととなった。

CATALOGUE

名門、ベーシックマスターの血を引くサラブレッド

S1

日立製作所　1984年5月発売　本体価格：モデル10：128,000円、モデル20：178,000円

サラブレッドがシンボルの高性能機

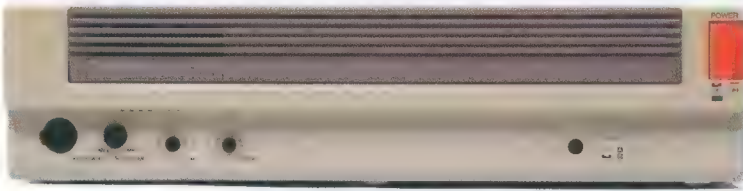
S1は同社ベーシックマスターレベル3の後継機種として発売されたパソコンである。互換性を維持するためにAモード（S1）、Bモード（レベル3）のモード切替が用意され、切り替えによってどちらのソフトも動作するようになっていた。

CPUに米モトローラ社のMC6809の高速版である68B09の互換品を採用し、また最大1Mバイトのメモリを搭載できるという高速・大容量というコンセプトは当時のライバル他社製品に比べて比類なきものであった。S1のイメージイラストはワイヤーフレームで描かれたサラブレッドが起用され、スペックの高さに対する自信が伺える。

また、ドット単位でカラー指定できる強力なイメージジェネレータ（PCG）を搭載することによって、高速なゲームにも対応できる高いポテンシャルも魅力的なマシンであった。

S1仕様

製品名	MB-S1/10	MB-S1/20
CPU	HD68B09E(MC68B09互換品)2MHz/1MHz	
ROM	L3BASIC 24Kバイト S1BASIC 64Kバイト CGROM 8Kバイト	L3BASIC 24Kバイト S1BASIC 64Kバイト CGROM 8Kバイト、JIS第一水準漢字ROM
RAM	メイン 48Kバイト、イメージジェネレータ6Kバイト テキストVRAMおよびグラフィックVRAM 52Kバイト	
グラフィック機能	グラフィック表示 最大640×400ドット・最大8色 テキスト表示 最大80字×25行・8色	
サウンド出力	PSG音源 8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)	
インターフェース	デジタルRGB出力、コンポジットビデオ、RS-232C、カセットテープ、プリンター、キーボード、マウス	

▲本体サイズに対し小さめなS1のパッケージ。

■本体前面

■本体背面

■キーボード

BASICMASTER MODEL VARIATION

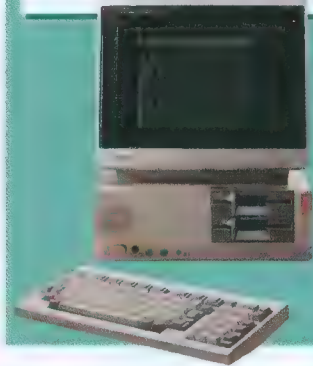
S1 モデル10AV

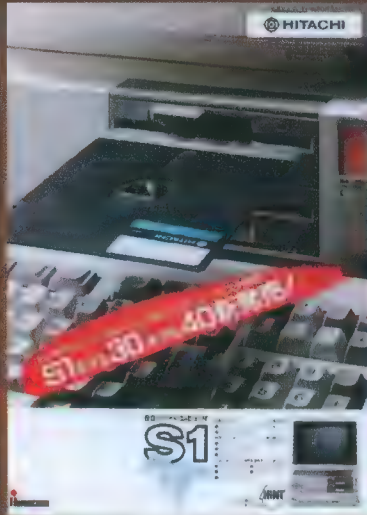
1985年発売　178,000円

TV画面と合成できるスーパーインポーズ機能や6重和音サウンドを実装したAV重視機種。シリーズ唯一のブラックモデル。

S1 モデル40

1984年12月発売　298,000円

フロッピーディスクドライブ2基と漢字ROMを内蔵したビジネス用途向けモデル。

CATALOGUE

COLUMN

ホビーパソコンの歴史を振り返る四方山コラム

御三家メーカーはどのような経緯でパソコンを作るようになったのか

パソコン御三家その定義は

第1章で扱ったのはいわゆるパソコン御三家メーカーの製品だが、ここで言う「御三家」とはNEC、シャープ、富士通を指す。実際にはこの3社の前に日立がベーシックマスターを発売しており、パソコン黎明期において日立の存在感が大きかったため、ごく初期においては日立、シャープ、NECを指して御三家と呼ぶ向きもあった。その定義については意見が分かれるため、本書ではNEC、シャープ、富士通、日立の4社を合わせて「御三家+1」と呼ぶことにした。

パソコン事業に賭けざるを得なかった

この4社のうち、シャープ以外は電算機屋すなわち大型汎用機を手掛けていた生粋のコンピューターメーカーであった。これらのメーカーは海外からAppleやPETといった海外製パソコンが次々と上陸してくるさまを見ているだけに、日本でもいずれパソコンが必要になると考えるのは自然な流れであった。大型汎用機を売り込みつつ、オフィスでは小型端末を売るという来たるべきOA(オフィス・オートメーション)時代。そんなビジネスモデルを描いていたのである。

シャープ以外の3社でとりわけパソコンに対して力を入れていたのはNECであった。当時のNECは東芝、富士通、日立といった先行他社とのメインフレーム受注戦争に破れ、かといってNECの家電部門は他社に比べて突出したものを持っていなかった。つまり、自社の将来を「パソコン事業に賭けざるを得なかった」のである。NECはパソコンでも複数の市場に向けて全方位に製品開発を同時に行い、悪い言い方をすれば「下手な鉄砲」戦略に出た。PC-8001、PC-6001、PC-8801、PC-9801といった同グループ内での熾烈な開発競争が起こったのはこれが理由であり、最終的にはPC-8801、PC-9801が8ビットおよび16ビット市場を制することとなったのである。

BMは好きで作った熱意の塊だった

日本初のパソコンを生み出した日立はどのような経緯でパソコン市場に参入したのだろうか。実は、ベーシックマスターは日立は日立でも電算機部門ではなく、家電部門で開発されたものであった。

家電屋の中でもコンピュータ好きなひとかたまりの技術者が独自のBASICを作り上げ、それを入れる器としてハードを開発したのがきっかけであり、BASICをROMに焼いて直接ハードに搭載するというBASIC学習パソコン、ベーシックマスターが生まれたのである。電算機屋の打算が入らずに、良い意味でコンピュータらしくない特徴的なフォルム。何より「好きで作った熱意の塊」だっただけに、ベーシックマスターは受け入れられたといえる。

しかし好事魔多し、せっかくの独自路線ハードの芽は上層部が頭越しにマイクロソフトとのBASIC供給契約を結ぶことで開発者のモチベーションを大きく削ぐ結果となり、せっかく黎明期に築いた市場をみすみす他社に明け渡してしまうことになった。

なお、富士通はメインフレームの世界においてトップランナーを走っており、他社に比べて無理にパソコン市場に割って入ろうとはしなかった。一歩出遅れた事情はこんなところにあったのである。

創業者の肝入りプロジェクトチーム

シャープは基本的に家電部門が主で、コンピューターに関しては電卓が当たったことでようやくオフィスルートへの商売の取っ掛かりができたレベルの会社であった。他の電算機屋に比べて強力な営業網を持たず、かといって家電部門で圧倒的なブランド力を持っていたわけではない。そこで同社がライバルの松下や東芝に勝つために採った戦略が「電卓のシャープからハイテクのシャープへ」だったのである。そのためにシャープの創業者であり当時会長であった早川徳次は、社内のコンピュータ好きな技術者を集めて直属チームを結成。MZ-80Kが生まれることとなった。

MZ-80Kはデータレコーダーの開発に手間取りわずか3ヶ月の差で国産パソコン第1号の座を日立のベーシックマスターに奪われたものの以後、同社のパソコンに対する力の入れようはこのような理由によるものだった。

第2章

家電メーカー系ホビーパソコン編

HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE CHAPTER 2

コンパクトで手軽なBASIC入門機

JR-100

松下通信工業　1981年11月21日発売　本体価格 54,800 円

手軽にキャラクターPCG機能

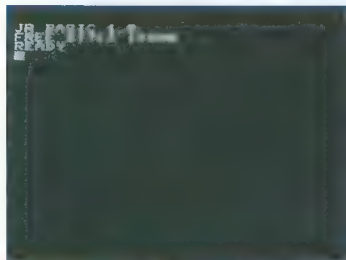
JR-100は松下通信工業がナショナルブランドで発売したホビーパソコンである。大衆製品を安価に提供するという松下らしい思想が反映されており、手軽な価格でBASICを学べる入門機として発売された。そのため拡張性や本格的なモニター接続などは考慮されておらず、家庭用テレビに手軽に繋がるものとなっている。キーボードはゴム製のいわゆる「消しゴムキーボード」だが、BASIC命令がワンタッチ入力できる特徴があった。

モノクロでグラフィック機能も搭載されていないJR-100だが、PCG(プログラマブル・キャラクター・ジェネレーター)が搭載されており、ユーザーが独自の文字キャラクターを32個まで登録できるようになっている。これにより、グラフィック機能が無いにもかかわらず、工夫次第では華やかなゲームを作ることも可能だった。

決して市販ソフトの数に恵まれたわけ

JR-100仕様

CPU	MN1800(MC6802互換) 890KHz
ROM	8Kバイト
RAM	16Kバイト(最大32Kバイト)、VRAM 1Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:32字×24行・モノクロ テキスト機能:反転表示、ユーザー定義文字(PCG)32個まで定義可能
サウンド出力	ビープ音による単音
インターフェース	コンポジットビデオ、カセットテープ

▲見た目も青で爽やかなJR-100のパッケージ。

▲電源投入時の初期画面。整数演算のみに特化した独自のJR BASICが搭載されている。

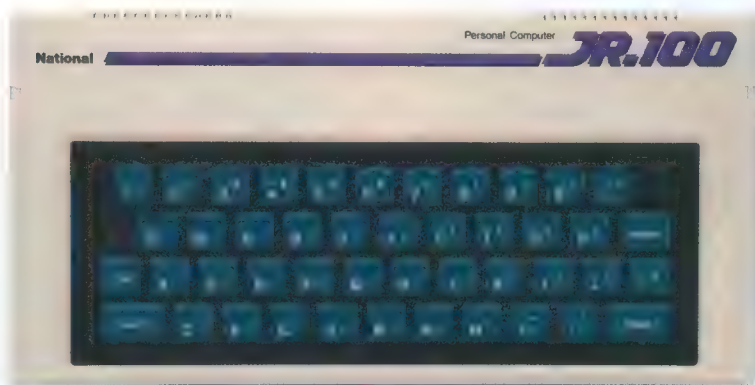
■本体背面

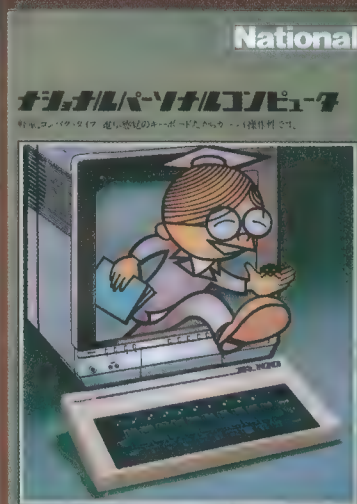
■キーボード

ではなかったが、プログラムのしやすさから、ユーザーの自作プログラムがパソコン雑誌に投稿され、一定の人気を得ることに成功した。

ナショナルからゲームも発売

正確なリリース本数は不明ながら、ナショナルブランドからゲームが多数リリースされていた。開発はハドソンによるものが多く、他機種からの移植も複数存在した。

供給媒体はカセットテープで、内容はいずれもオールBASIC。少ないメモリとキャラクターを活かすために素朴な味わいのゲームが多く、固定画面のアクションゲームが中心だった。

▲キーボードにはよく使用されるBASICコマンドが印刷されており、CTRLキーと同時押しでワンタッチ入力が可能。

▲別売りの拡張ユニットを装着すると本体メモリの拡張がなされるほか、プリンターを接続することもできる。

グラフィックもサウンドも大きくパワーアップしたJR-100の後継機

JR-200

松下通信工業　1982年11月発売　本体価格 79,800 円

後継機もプログラム学習に最適

JR-200は同社製パソコンJR-100の表現力を大幅に拡充した後継機である。前機種ではモノクロテキストのみの表現力が、8色の表示が可能となり、ドットは荒いもののグラフィックが使用できるようになった。また、ビープ音のみだったサウンド面においてもJR-200で初めてPSG音源が搭載、3重和音が発生可能となった。安価な価格設定はそのままに、同時期の競合機種にも負けない表現力を手に入れたといえる。

キー入力が不便だったという不満を解消するべくキーボードを5段配列に変更、その分本体サイズはやや大きくなったがスペースキーやカーソルキーの配置に余裕が生まれ、結果的にバランスの良いキー配置になったといえる。

もちろん、JR-100の特徴だったPCGも引き続いて搭載（定義数は倍の64

JR-200仕様

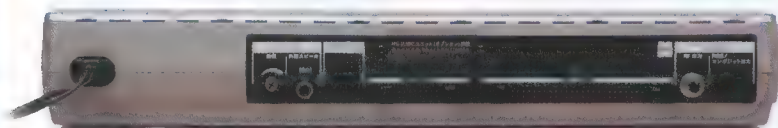
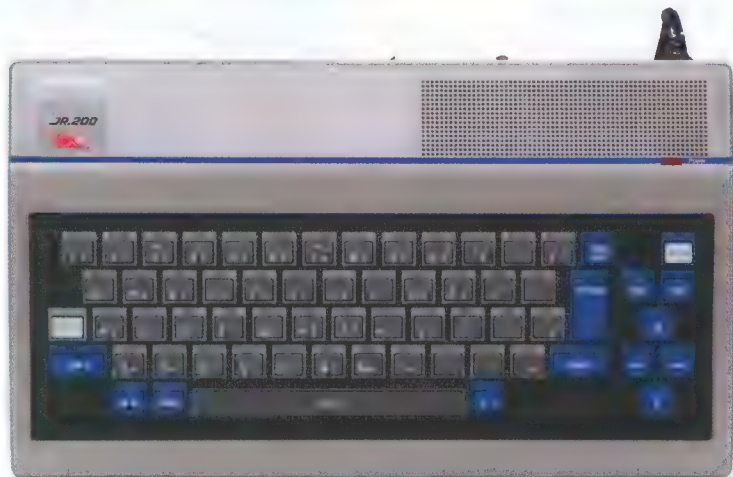
CPU	MN1800A(MC6802互換)1.366MHz+MN1544
ROM	16Kバイト
RAM	32Kバイト、VRAM 2Kバイト、キャラクタRAM 2Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:32字×24行 グラフィック表示:64×48ドット・8色
サウンド出力	PSG音源　5オクターブ3重和音
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、デジタルRGB、モノラル音声、カセットテープ、 コントローラ×2、プリンター

▲JR-200 のパッケージ。

■本体背面

■キーボード

JR-300
1983年10月発売　159,000円
教育用途で主に学校に納入するために開発されたモデル、ごくわずかながら市販もされた。

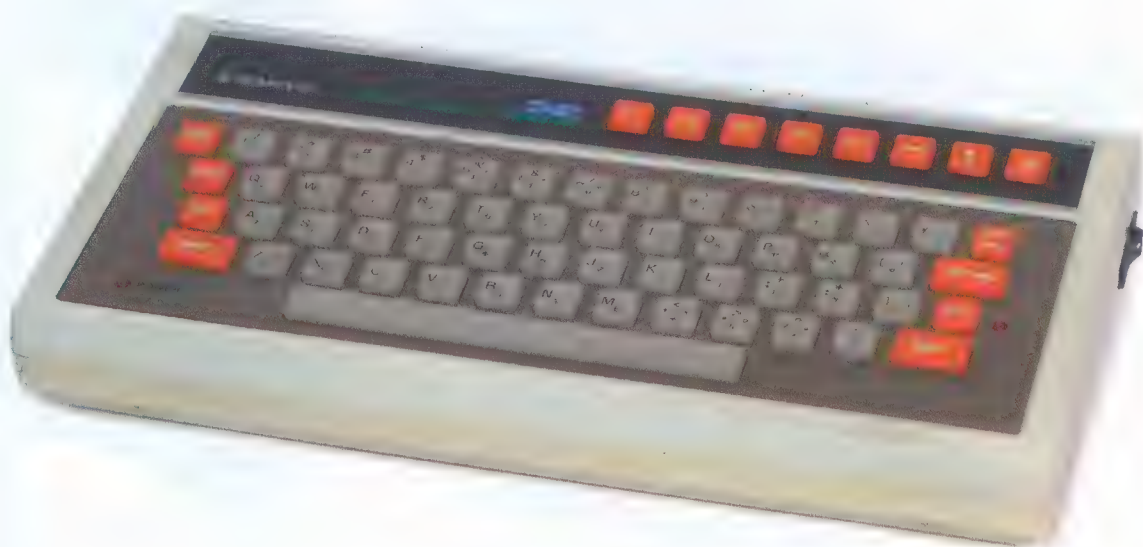
JR-800
1983年7月発売　128,000円
液晶画面を搭載した、いわゆるポケットコンピューター。

個になった)。BASICでもそこそこの速度で遊べるゲームを作ることができたのも強みだといえる。

惜しむらくはJRシリーズ相互に互換性がなかった点であり、同一タイトルをJR-100用とJR-200用に分けて発売されるといったケースがいくつかあった。今からJR-100、JR-200ソフトの購入を検討している方がいれば、自分の所有機種と間違えないよう注意されたい。

CATALOGUE

小型で比較的低価格な入門機

PHC-25

三洋電機ビジネス機器　1982年8月発売　本体価格69,800円

実はパピコンの互換機だった!?

三洋が独自開発したホビーパソコンはどれも小さいのが特徴だ。第1号機のPHC-10が液晶画面を備えたハンドヘルドコンピュータであることからも、当初からその路線を狙っていたことを伺わせる。残念ながらハンドヘルドコンピューターは主流にならず、時代は次第にマイコンブームに移行する。そんな時期に発売されたのが、このPHC-25だ。

実はこのPHC-25、公に発表こそされてはいないが、新日本電気から発売されたPC-6001（P.12）のクローン機である。サウンド機能がオプションであることと、ROMカートリッジスロットを備えていないことを除けばほぼ同一の仕様であり、BASICで作られたソフトならそのまま動作させることができる。

価格はPC-6001よりも2万円安く設定され、まさしく松下のJR-100 同様「BASICの入門機」という位置付けであった。

残念ながらPC-6001との互換性が公にできなかったことと、積極的にソフト供給をするための戦略がなかったことから、マイナー機種にとどまってしまう。

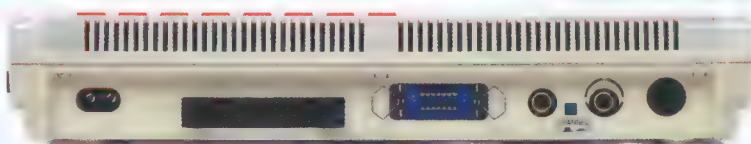
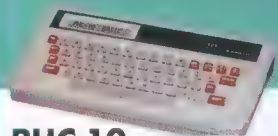
PHC-25仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)4MHz
ROM	24Kバイト
RAM	16Kバイト、VRAM 6Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:32文字×16行 グラフィック表示 最大256×192ドット・最大9色セミグラフィック
サウンド出力	なし
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、カセットテープ、プリンター

▲PHC-25のパッケージ。

▲SANYO BASICの起動画面。PC-6001のBASICと画面はもちろん、コマンドもほとんど同じ。

■本体背面

▲PHC-25の店頭用デモンストレーションソフト。様々な画像パターンを表示して本機の性能をアピールする。

■キーボード

PHC-10 1982年4月発売 24,800円

三洋のホビーパソコン第1号。16桁の液晶画面を備えており、ハンドヘルド的ポジションの製品。

PHC-20 1982年8月発売 47,800円

液晶画面のほか家庭用テレビにも接続可能な後続機。PHC-10、25とは互換性はない。

CEFUCOM-21 日野電子 発売日・価格不明

PHC-25がベースのコンピューター学習端末。カプセルアダプターやデータレコーダーを装備。

CATALOGUE

東芝の一大ブランド「PASOPIA」の記念すべき第1号機

PASOPIA

東芝　1981年11月発売　本体価格 163,800 円

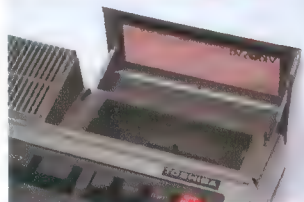
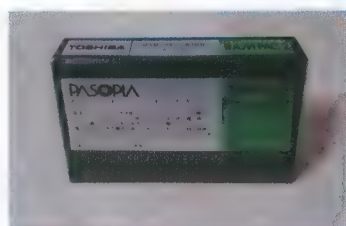
パーソナル+ユートピア

PASOPIAは東芝が初めて世に送り出したパソコンである。「パーソナル+ユートピア」が由来の造語であり、個人向けパソコンへの同社の期待の高さが現れている。同時期に発売された他社パソコンと比肩する性能を持っており、また本体右上にPACと呼ばれるカートリッジスロットを備えているなど、後のMSXを初めとしたホビーパソコンに繋がるアイデアを盛り込むなどの独自性も持っていた。

当初、東芝はPASOPIAをビジネス向けに販売したかったようで、OL風の女性の膝の上に本体を乗せるという、いささかフェティッシュな広告戦略からもそれが伺える。しかし、標準で漢字を使用できる環境が用意されていなかったことが弱点となり、ビジネスユースへのセールスも決して芳しいものではなかったようだ。

そこで、ホビー向け路線への8ビット機種として比較的低価格で手に届きやすいPASOPIA7、ビジネス向け高額付加価値型の16ビット機種PASOPIA 16という、二つの路線へと系譜が分かれることとなった。

PASOPIA仕様

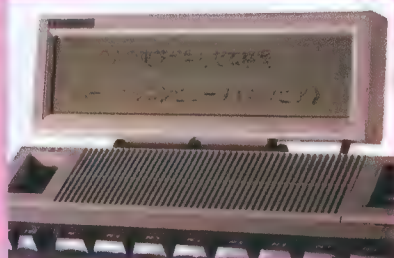
CPU	Z80A 4MHz
ROM	32Kバイト(最大64Kバイト)
RAM	64Kバイト(最大96Kバイト)、グラフィックVRAM16Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行･8色 グラフィック表示:最大640×200ドット･8色
サウンド出力	ビープ音による単音
インターフェース	デジタルRGB、液晶、プリンター、カセットテープ、RS-232C、PACカートリッジスロット×2

▲右上の透明プラパーツのある箇所はPAC装着用スロット。ここに2個のPACを装着できる。

▲PASOPIA用PACカートリッジ。これを使ってメモリの拡張などを行う。

■本体背面

■キーボード

PASOPIA独自のユニークな機構

PASOPIAはビジネス向け市場を志向しただけあって、本体下部に収納できるクイックリファレンスなど、それに特化したアイデアがいくつも盛り込まれていた。

▲クイックリファレンスシート。

▲専用液晶ディスプレイ。

PASOPIA MODEL VARIATION

PASOPIA5

1984年5月発売　99,800円

PASOPIA7などの開発技術をフィードバックして低コスト化を実現した、PASOPIAの廉価版。

PASOPIAmini

1984年発売　54,800円

これまでのPASOPIAシリーズとは互換性のない、ハンドヘルド型コンピューター。即座に計算できる電卓機能がある。

●CATALOGUE

TOSHIBA

ポストFM-7を睨んだ27色・6重和音の戦略パソコン

PASOPIA7

東芝　1983年4月発売　本体価格 119,800 円

PASOPIAのリターンマッチ

PASOPIAで他社製パソコンのシェアを切り崩せなかった東芝の次なる戦略は、低コスト化と「家族で使えるパソコン」へのイメージ転換であった。

富士通のヒット商品、FM-7を上回るグラフィックに加え、サウンド性能を持たせた上に、FM-7を下回る価格が設定された。また、富士通のタモリに対抗して横山やすし親子を起用するなど、マーケティング面でも強くFM-7を意識していたことが伺える。

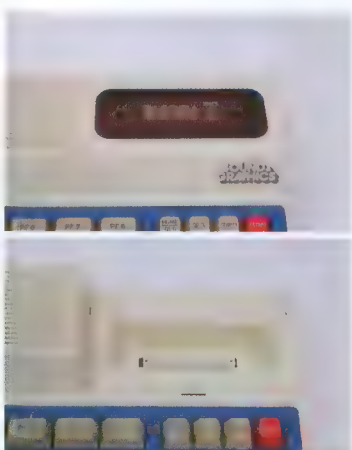
グラフィックは27色表示を謳っていたが、実際はハードウェアタイリングといって2色を格子状に並べることで擬似的に多色に見せる機能で実現していた。ゆえに実質的な発色数は8色である。

PASOPIA7は、東芝の目論見通り、多数のソフトに恵まれ、一定の人気を得ることができた機種といえる。

PASOPIA7仕様

CPU	Z80A 4MHz
ROM	IPL·BIOS 16Kバイト、BASIC 32Kバイト
RAM	メイン64Kバイト、VRAM56Kバイト
グラフィック機能	グラフィック表示:最大640×200ドット·最大27色中8色 グラフィック機能:ハードウェアタイリングで8色を2ドット組み合わせて27色表示可能 テキスト表示:最大80文字×25行·8色
サウンド出力	DCSG音源　6オクターブ6重和音+ノイズ2音(SN76489AN×2)
インターフェース	デジタルRGB、液晶、モノラル音声、プリンター、カセットテープ、フロッピーディスクドライブ、PACカートリッジスロット×2

▲「SOUND&GRAPHICS」の文言が目立つ PASOPIA 7のパッケージ。

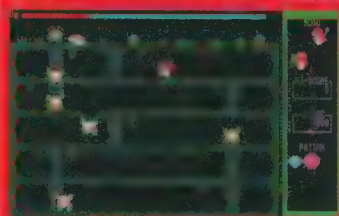
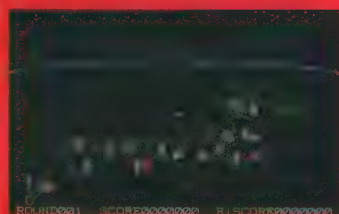
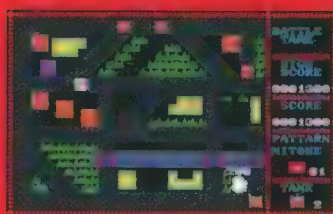
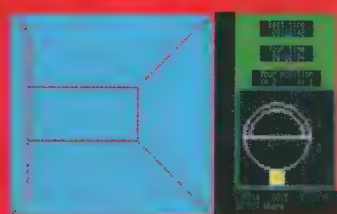
▲青・赤・茶3色のキーボードジャケットが付属していて、気分で着せ替えができる。ユニークな発想だ。

■本体背面

▲PASOPIA7にもPACスロットは存在している。ドア式ではなくカバーを取り外して装着する。

■キーボード

PASOPIAのソフト&ハードが利用可能

PASOPIA7はPASOPIAをベースに開発しているため、基本的にソフトやハードはそのまま流用できる。PACカートリッジや液晶ディスプレイなどももちろん使用可能だ。

一方、PASOPIA7用に発売されたボイスユニットなどハード性能に特化しているものは逆にPASOPIAには対応していない。

三菱が放ったN-BASIC互換パソコン

MULTI8

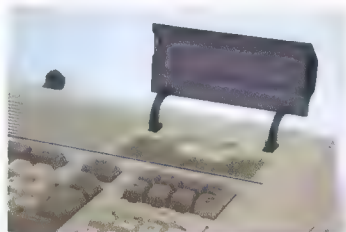
三菱電機　1983年9月発売　本体価格 123,000 円

PC-8001のN-BASICソフトが動く!

MULTI8は三菱電機より発売された独自規格のパソコンである。もともとビジネス向けの16ビットパソコン、MULTI16を先だって投入しており、ホビー向けはあまり重視してこなかった。そのため、MULTI8の発売は1983年と他の各家電メーカーに比べ一歩遅れた参入だったことと、性能面でも価格面でも特筆すべき点がなかったことが災いし、他社製品に対して優位に立つこともなく1世代限りで終焉を迎えた。

BASICは独自のM-BASIC80を搭載していたが、面白いことにPC-8001のN-BASICと互換性がある。すべてのプログラムが動作するわけではないが、PC-8001のテープソフトをそのまま読み込むことができ、オールBASICで作られたプログラムであれば、そこそこの数のプログラムは動作したようだ。しかしこの機種が発売された頃はPC-8001の発売からす

MULTI8仕様

CPU	Z80A互換品 4MHz
ROM	BASIC32Kバイト、キャラクタージェネレータ2Kバイト
RAM	メイン64Kバイト、テキストVRAM4Kバイト、グラフィックVRAM48Kバイト
グラフィック機能	グラフィック表示:最大640×200ドット·8色 テキスト表示:最大80文字×25行·8色
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	デジタルRGB、モノラル音声、プリンター、カセットテープ、RS-232C

▲右上の黒い部分はカートリッジが挿入できる。対応カートリッジに関する詳細は不明。

■本体背面

■キーボード

MULTI8 MODEL VARIATION

MULTI16

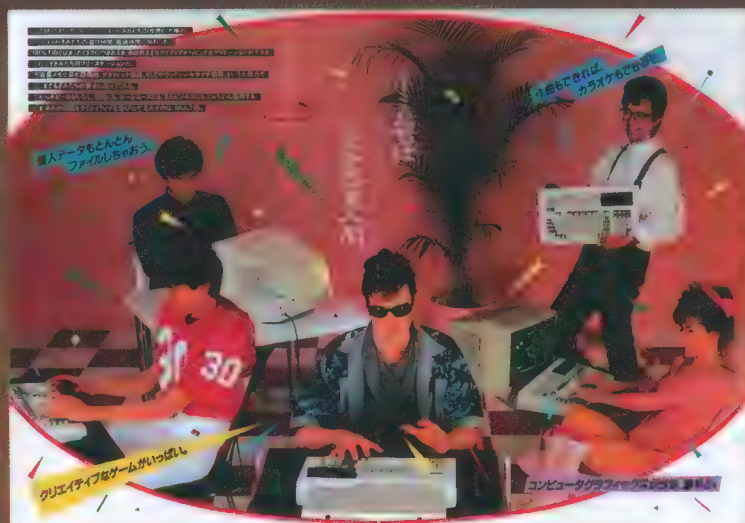
1982年1月発売　800,000円～

日本初の16ビットパソコン。OSにCP/M-86を採用する本格的なビジネスマシンだったが、後発のPC-9801に価格と利便性で勝てず敗退した。

でに4年が過ぎており、「PC-8001のソフトが動作する」点も大きなセールスポイントにならなかった。

また、ソフトメーカーを取り込む計画もなかったようで、専用のゲームソフトもあまり発売されていない。パソコン雑誌でもほとんど投稿プログラムを見かけない状態であったことからも、プログラムを目的に購入したユーザーも少なかったのではないだろうか。

決して性能面で他社製品に劣っているわけではないだけに、戦略次第ではもっと台数を伸ばすことができたのではと感じるマシンである。

CATALOGUE

10万円を切るキーボード分離型パソコン

FP-1000

カシオ計算機　1982年5月発売　本体価格 98,000 円

有効桁数24桁の数字に強いパソコン

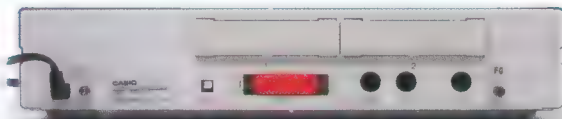
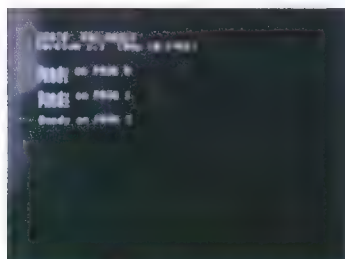
FP-1000はカシオが初めて開発した独自規格のパソコン。計算機メーカーのカシオらしく「計算」に特化した特徴を備えており、倍々精度という24桁までの計算（一般的な他機種では8桁～16桁）ができる独自のC82 -BASICを搭載していた。また、10万円以下の価格帯パソコンでは珍しくテンキーを備えており、「0キーが大きい」「000キーがある」といった、これもまた計算処理に重きを置いた設計思想が透けて見えるつくりである。

最大10組までのプログラムを同時にメモリに置くことができ、各プログラム間でジャンプ（サブルーチンコール）することができるというユニークな機能があった。同社のポケコンには代々搭載されている仕様だが、現代のC言語でいう「関数」に通じるこの思想はかなり先進的だったといえるだろう。

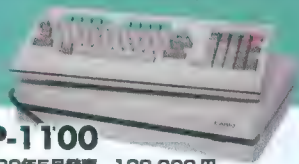
FP-1000仕様

CPU	μPD780C (Z80A互換) 4MHz+μPD7801G
ROM	32Kバイト、サブ4Kバイト
RAM	メイン64Kバイト、VRAM 16Kバイト(最大48Kバイト)
グラフィック機能	グラフィック表示:最大640×200ドット·モノクロ テキスト表示:最大80文字×25行·モノクロ (VRAM増設により最大8色のカラー表示可能)
サウンド出力	ビープ音による単音
インターフェース	コンポジットビデオ、モノラル音声、プリンター、カセットテープ

▲FP-1100のパッケージ。

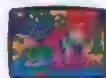
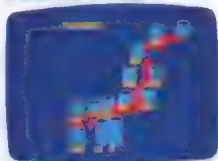
■本体前面

■本体背面

▲「PROG0」～「PROG9」までの9つのプログラムがメインメモリ上に存在している。プログラム間で変数の値を受け渡してサブルーチンコールのような使い方ができる。

■キーボード

FP-1000 MODEL VARIATION

FP-1100
1982年5月発売　128,000円
FP-1000と同時に発売の上位モデル。カラー8色のグラフィック表現が可能になっている。

FP-200
1983年5月発売　69,800円
互換性のない独自仕様ハンドヘルド機。

FP-3000
1983年10月発売
148,000円～
CPUに i8086 を搭載した16ビットパソコン。価格は安いが、フロッピーディスクドライブなしは痛かった。

CATALOGUE

ソニーらしさが光る拡張自在な個性派コンピューター

SMC-70

ソニー　1982年12月発売　本体価格 228,000円

他に例がない合体型拡張マシン

SMC-70はソニーが世に初めて送り出したパソコンである。パソコン事業への参入は1982年末と他の家電メーカーに比べて後発に位置するものの、他社の真似を良しとしないソニーらしく個性的なハードとなった。

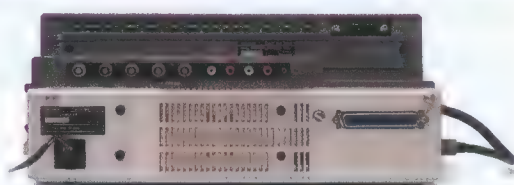
拡張性の高さがセールスポイントではあるが、強烈なのがその接続方法。拡張ユニットはすべて同じ形状をしており、ベースコンポーネントのキーボードと後部電源ユニットとの間にサンドイッチしてはさむようにして接続する手法（つまり、拡張するほど奥行きが長くなっていく）が取られている。また、フロッピーディスクドライブ部も上方向に拡張可能で、拡張するたびに上方向へと伸びていく。

ただしこの手法はシステムを組もうとすると際限なく高額になっていくという意味でもあり、本体価格こそ228,000円（この時点で他社のホビーパソコンに比べれば高額な部類）だが、フロッピーディス

SMC-70仕様

CPU	Z80A 4.028MHz
ROM	48Kバイト(SONY BASICおよびシステムモニタ用)
RAM	メインメモリ64Kバイト グラフィックVRAM　32Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行×2画面 グラフィック表示:最大640×400ドット・最大16色
サウンド出力	ビープ音による単音
インターフェース	アナログRGB、コンポジットビデオ、RS-232C、プリンター、カセットテープ

▲SMC-70の拡張前ベースコンポーネント。

■本体正面（写真はSMC-70G）

■本体背面（写真はSMC-70G）

▲SMC-70の拡張イメージ。

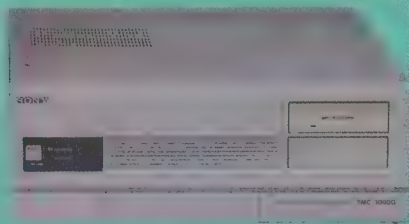
■キーボード

クドライブユニット148,000円、バッテリーバックアップユニット68,000円、トリニトロンカラーモニター148,000円……と、軽く50万円～60万円コースとなってしまう。つまり、SMC-70は民生品のホビーパソコンというよりは、業務用のシステム営業で企業向けに売りこむことを想定したパソコンだったといえる。

本体および拡張機器がいずれも高額な価格設定だったことと、肝心のソフトウェア（特にゲームソフトはSMC-777発売まではほとんど発売されなかった）が出揃わなかったこともあり、セールスは決してよくはなかったが、同種の拡張方法を採ったパソコンは前にも後にも例がなく、技術のソニーらしさを体現する製品のひとつとして深く記憶に残るパソコンといえよう。

SMC-70 MODEL VARIATION

SMC-70G 1983年5月発売 398,000円

放送局などで使われるゲンロック（映像同期信号発生装置）を搭載したモデル。90年代まで放送現場で実際に活躍していたという。

SMC-3000G

1987年発売 1,610,000円～

放送局向けの業務用コンピューターとして開発された、SMC-70Gの後継機種。CPUにインテル80286を搭載したIBM-PC/AT互換機で、同じくインテル80186を搭載したIBM-PC/AT互換機SMC-2000がベースになっている。

ソフトがたくさん付いて低価格。ソニーのホビーパソコン

SMC-777

ソニー　1983年11月発売　本体価格 148,000円

SMC-70の反省から生まれたマシン

SMC-777は前機種SMC-70の商業的失敗による反省から生まれたパソコンである。拡張性をはじめとしたスタイルを優先するあまり高価となったSMC-70と比べ、ホビー路線へと大きく方針転換をしたのが特徴だ。またスペックと価格のバランスを見直し、3 .5インチフロッピードライブを標準装備したパソコンとしては当時の最安値の部類に入る。

ソフトラインナップの乏しさへの対策として、8種類のソフトウェアと10冊の詳細なマニュアルが同梱されている。中にはゲームソフト以外にアセンブラやデバッガといった開発ツール類まで用意され、開発者に対する厚い支援をしようという姿勢がうかがえる。

市販ソフトもソニー自身がオリジナルタイトルを積極的にリリースしたほか、『チョップリフター』『A.E.』、『ロードランナー』など、海外有名タイトルのライセンス移植を行い、「海外の匂いを感じさせる一味違ったパソコン」という、他のメーカーにないソニー独自のカラーを確立した。

SMC-777仕様

CPU	Z80A 4.028MHz+M5L8041
ROM	16Kバイト(基本　I/Oルーチン内蔵)、JIS第一水準漢字ROM
RAM	メインメモリ64Kバイト グラフィックVRAM　38Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大80字×25行 グラフィック表示:最大640×200ドット・最大16色
サウンド出力	DCSG音源　6オクターブ3重和音+ノイズ1音(SN76489AN)
インターフェース	デジタルRGB、アナログRGB、コンポジットビデオ、ジョイスティック×2、 RS-232C、プリンター、カセットテープ

▲付属品の多いSMC-777Cのパッケージ。

▲本体右側に設けられた3.5インチ1DDのディスクドライブ。SMC-777は初のディスクドライブ標準搭載となった。

■本体背面（写真はSMC-777C）

■キーボード（写真はSMC-777C）

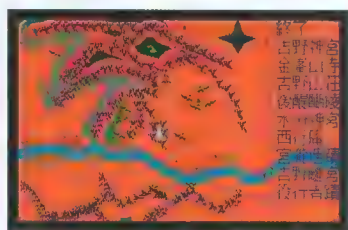
HiTBiT ブランド展開

SMC-777のマーケティングにおいてホビーユース寄りに舵を切ったことは前述の通りだが、その象徴的な出来事として挙げられるのが「HiTBiT」ブランドの展開と、コマーシャルタレントに当時人気絶頂のアイドルだった松田聖子を起用した点だろう。

HiTBiTはソニーのホビー向けパソコンの統一ブランド名として制定されたもので、SMC-777のみに限らず、同社のMSXにもすべて付けられていた。松田聖子のテレビコマーシャルで流れる「ひとびとの、ヒットビット」、「かしこい、聖子のパソコン」というキャッチフレーズは繰り返し放送され、当時を過ごしたユーザーであれば松田聖子のファンであるかはさておき、強く印象に残っているのではないだろうか。

余談だが、同時期にソニーグループのコーポレートスローガン「It' s a SONY」が導入されており、パッケージやカタログ等の印刷物はもちろんのこと、SMC-777本体にもロゴがシールで貼付けられていた。

▲SMC-777Cに標準添付されている『ストリッツベーハー』。グラフィックが美しいシューティングゲームだ。

▲ブローダーバンドの有名タイトル『チョップリフター』もSMC-777用に発売された。

▲全3部作の本格アドベンチャー『幻の古代王朝』。SMC-70、777のどちらでも動作する両対応ソフト。

SMC-777 MODEL VARIATION

SMC-777C

1984年6月発売 168,000円

カラーパレット機能を標準搭載。他にもミュージックツール、グラフィックソフト、ゲームなど各種ソフトを同梱したモデル。

▲添付のミュージックツール『ラッサピアター』。

COLUMN

ホビーパソコンの歴史を振り返る四方山コラム

家電メーカーが揃ってパソコンを作るようになった理由

マイコンブームに乗り遅れるな

第2章を見るとおわかりの通り、先行したパソコン御三家メーカーを除く家電メーカーは1981年から1984年あたりにかけ、集中してパソコン事業に参入している。このころ小学生、中学生の間にいわゆるマイコンブームが起こっていたのは事実だが、各メーカーのパソコン市場参入はなぜこの時期に集中したのだろうか。

パソコンは家電メーカーが手掛けている他の製品と違って、作ろうと考えるだけですぐできる代物ではない。技術が成熟・確立されているわけではなく、そもそもハードだけ作ってもソフトの供給は誰がどのように行うのか。パソコンという商材を扱ったことがないメーカー自身がどのようにカスタマーサポートを行えばよいのかわからない。現在であれば容易に想像がつくこれらの疑問について、当時はなぜ考えが至らず簡単に参入してしまったのか、それには複数の理由があった。

新しい高額商品を各社が求めていた

まず、当時の時代背景として各家電メーカーが次の売れ筋商品を探していた点にある。1970年代後半に入ると「三種の神器」はおろかメジャーな家電製品はだいたい各家庭に行き渡っており、しかも家電製品は総じてライフサイクルが長い（頻繁に買い換えが起こらない）。そんな市況において「新しい商材」を常に探しており、1970年代には家電メーカー各社がテレビテニスやブロック崩しの類似ゲーム機を発売していた時期があったほどである。

そんな中においてテレビに繋いで使うことができるパソコンの情報家電としての存在はどのメーカーにとっても大変興味深い商材であり、商品単価もそこそこ高く設定できる上に、その分野でシェアを握ることができれば周辺機器などの販売を通じて継続的な利益を生み出す可能性もあり、新たな事業の核へと育つかもしれないと考えたのである。

マイクロソフト系BASIC営業

パソコンを開発する上で一番の難点はハードの上に載せるソフト、とりわけ基本ソフトウェアの存在である。この頃の各パソコンは基本ソフトウェアとしてROMにBASICを内蔵していて、これが実質的にOSの役割を果たしていた。このBASICが、社内にソフトウェアの専門家がいて独自開発できるレベルのメーカーでない限り、大半がマイクロソフト系のBASICを搭載していたのである。これを各家電メーカーに売り込み営業をかけていたのがアスキーの社長でありマイクロソフト極東担当副社長でもあった西和彦であった。出来合いのBASICが用意されていれば渡りに船な上、ハードの企画・開発に参加するケースもあったことから各メーカーにとって頼もしい存在であったことは想像に難くない。その結果、日本国内の各社のホビーパソコンはマイクロソフト系BASICが溢れることになったのである。

雑誌を媒体にしたソフト供給の夢

パソコンの普及において重要なファクターとなるのが対応ソフトの問題。基本ソフトウェアの話ではなく、その上で動くアプリケーションの話である。

本来ならこういった対応ソフトの拡充はメーカー自身が開発をするか、ソフトメーカーへの根回しをして開発協力を取り付ける必要があるのだが、パソコンブームを迎えて出版各社から複数のパソコン雑誌が創刊しており、これに掲載されている投稿プログラムをユーザーが打ち込むことで、ある程度のソフト不足の状況は解消されるという目算があったのである。

現実にはそんなうまい話はあるはずもなく、普及していないハードは必然的に投稿プログラム自体が少ないわけで、ユーザーが雑誌を媒体にソフト需要を満たしてくれるなんて都合の良い話はありえなかった。

そもそも当時のパソコンは性能も低い上にネットやメールといった通信インフラも未整備、ワープロとして使おうにも日本語入力すらおぼつかないレベルだったわけで、メーカーや販売員自身がろくに商品説明もできない状態では売れるはずもなかったのだ。結果、これら家電メーカーはいずれもほとんど後続製品を出さないまま撤退することになった。

第3章

玩具メーカー系ホビーパソコン編

HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE CHAPTER 3

16ビットの凄いヤツ！　玩具系ホビーパソコンの代名詞

ぴゅう太

トミー　1982年8月20日発売　本体価格：59,800円

すぐに楽しめる手軽な入門機

ぴゅう太はトミー（現・タカラトミー）が独自に開発した16ビットホビーパソコンである。玩具メーカーらしい設計思想が随所に見られ、積極的な宣伝戦略と玩具ルートでの販売力から、ホビーパソコンの代名詞として語られることが多い。

ぴゅう太の特徴として、日本語で記述する日本語G-BASICと、専用のグラフィックエディタが挙げられる。特別な知識がなくても、買ったその日から楽しめる配慮が嬉しい反面、マシン語を使用することができないなど、せっかく16ビットCPUを搭載していながら性能を発揮しきれないという問題点もあった。

ソフトはROMカートリッジで供給され、『プーヤン』や『スクランブル』などコナミ系のアーケードゲームからの移植も含め、多数のタイトルが発売された。

ぴゅう太仕様

CPU	TMS9995 10.738MHz
ROM	20Kバイト
RAM	16Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示.最大40字×24行 グラフィック表示 最大256×192ドット·16色 スプライト表示.32スプライト／画面、4スプライト／ライン
サウンド出力	DCSG音源　擬音4種類3重和音(SN76489)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、モノラル音声、カセットテープ、コントローラ、プリンター、カートリッジスロット

```
180  ﾓｼ B>0ﾅﾗﾊﾞ410 ﾆｲｹ
190  ﾓｼ X<>17ﾅﾗﾊﾞ220 ﾆｲｹ
200  ﾓｼ A=1ﾅﾗﾊﾞ290 ﾆｲｹ
210  ﾓｼ A=5ﾅﾗﾊﾞ300 ﾆｲｹ
220  ﾏﾜﾚ 240 YY=25ｶﾗ153ｶﾝｶｸ32
230  ﾓｼ Y=YYﾅﾗﾊﾞ260 ﾆｲｹ
240  ﾄｼﾞﾙ
250  400 ﾆｲｹ
260  ﾓｼ A=3ﾅﾗﾊﾞ350 ﾆｲｹ
270  ﾓｼ A=7ﾅﾗﾊﾞ340 ﾆｲｹ
280  400 ﾆｲｹ
```

▲ぴゅう太の特徴的な日本語G-BASIC。

▲キーのどの文字が入力されるかを直感的に印で知らせる「英数」「記号」キー。

■本体背面

■キーボード

扱いやすさと本格派の両立

ぴゅう太は玩具系パソコンメーカーとしては珍しく、設計から開発までトミー社内で行われた。玩具メーカーゆえに対象とする購買層がコンピューターを初めて触る子供であることを想定し、入力キーの表示や、グラフィック機能をBASICとは分離してツール化するなど細やかな配慮が随所に見られた。日本語G-BASICも英語がわからない小さな子供が利用することに配慮した結果生まれたものだが、その独自性が災いして、市販のプログラム教本を参考にすることができないといった弊害も起こっている。そこで、後続モデルのぴゅう太mkIIでは英語のG-BASICを搭載。さらにプリンターポートを搭載した高度な上位言語「BASIC1」を発売するなど、コンピューターに慣れた子供の次のステップへの道も用意した。

▲ぴゅう太の電源投入時の起動画面。

▲メインメニュー画面。ここで起動するソフトを選択する。

▲より高度なプログラムを組める「BASIC1」。

PYUUTA MODEL VARIATION

ぴゅう太Jr. 1983年7月発売 19,800円

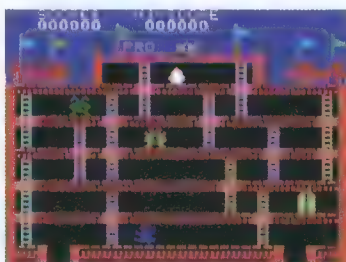
キーボードを取り除き、大幅にゲームに特化したモデル。

ぴゅう太mkII 1984年発売 29,800円

メモリを32Kバイトに増強、タイプライター式キーボードと英語G-BASICを搭載した上位モデル。

ぴゅう太用ソフトはすべてトミーから発売され、取り扱いの利便性を考慮して基本的にROMカートリッジで発売された(『黒ヒゲ危機一髪』など、カセットテープで供給されたものがあるが、これらの起動には別途データレコーダーが必要)。

一部のアーケードゲーム移植を除いてぴゅう太用に新規で開発されたゲームがほとんどで、後期のタイトルには16ビットCPUならではの高度なタイトルも存在した。なお、『ナイトフライト』などMSXへ移植されたソフトも存在する。

▲庭に投げ込まれた爆弾を背中に背負った水で消火するアクションゲーム「ボンブマン」。

▲穴を掘って敵を全滅させるサイドビューアクションゲーム「モンスターイン」。

▲坂や窪み、ジャンプ台とコースがバラエティに富んだ横スクロールバイクアクションゲーム「スーパーバイク」。

CATALOGUE

TOMY
パソコンで過激なオモチャじゃ。
ぴゅう太
59,800円

TOMY
押してごらん。
コンピュータホビーは
キミのものだ。
遊ぶ楽しさ
描く楽しさ
創る楽しさ
ぴゅう太

ピッピッ、ピロン
から始まる
ぴゅう太の世界。

TOMY
ぴゅう太Jr.は天才ボーイ
ぴゅう太Jr.
19,800円

だから楽しさ10
ぴゅう太Jr.は天才ボーイ
ぴゅう太Jr.
19,800円

"まるでゲームの龍宮城だ"と、
父さんウットリ!
スーパーバイク
ますます充実!ぴゅう太シリーズ
ぴゅう太
ぴゅう太Jr.
ぴゅう太mkII
TOMY

小さなボディに本格派BASIC

M5

ソード電算機システム　1982年11月発売　本体価格：49,800 円

ベンチャー魂から生まれた名機

M5はオフィス用コンピューターを発売していたベンチャー企業、ソード電算機システム（現・ソード）が家庭用パソコンとして開発したホビーパソコンである。

ソードはソフト+ハードを組み合わせた造語に由来しており、組み込み向けを得意とする生粋のパソコンメーカー。そういった経緯の会社が開発しただけに、小型で低価格ながらゲームが作りやすいBASICが付属しており、自分でゲームをプログラムをしたいというユーザーに支持された。

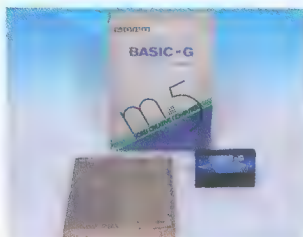
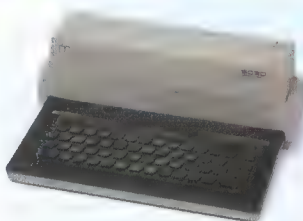
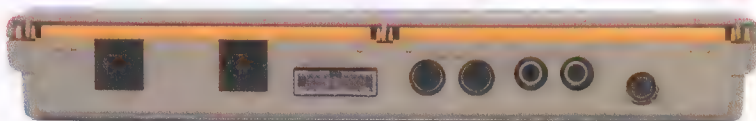
また、テープでもROMカートリッジでもゲームソフトの供給がなされ、MSXが登場するまでは同時期の多機種に比べて対応タイトル数が多かったことも、この機種が支持された要因である。

玩具メーカーのタカラ（現・タカラトミー）からも「ゲームパソコン」の名前で発売（詳細は後述）され、こちらはパソコンショップやデパート以外の玩具店ルートで販売された。対応ゲームソフトも流通経路の違いから同一タイトルでソード版とタカラ版の2種類が存在する。

▲付属品の多いM5のパッケージ。

M5仕様

CPU	Z80A 3.58MHz
ROM	最大24Kバイト
RAM	4Kバイト(最大36Kバイト)、VRAM16Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大40字×24行 グラフィック表示:最大256×192ドット･16色 スプライト表示:32スプライト／画面、4スプライト／ライン
サウンド出力	DCSG音源　6オクターブ3重和音+ノイズ1音(SN76489A)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、モノラル音声、カセットテープ、コントローラ×2、プリンター、カートリッジスロット

◀フタを開けるとROMカートリッジスロットがある。フタにはキー操作や注意書きも。

◀M5の能力を引き出し、高度なゲーム開発ができる別売りのBASIC-G。

◀スロットを3つに拡張できる周辺機器、拡張ボックス。

■本体背面

■キーボード

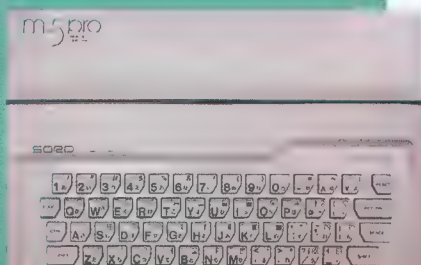
当初のターゲットはビジネス用途

M5はそのコンパクトで一見オモチャに見えそうな見た目の割に本格派パソコンを志向して作られており、専用のフロッピーディスクドライブや増設メモリ、拡張ボックスなど多数の周辺機器が発売された。また、同社の代表的な表計算ソフト『PIPS』をM5向けに簡易バージョンとして移植した『FALC』を発売するなど、同社の強みを活かした事業展開を行っていることからも、ソードが本機で家庭用コンピューター市場を狙って発売したことがうかがえる。

M5 MODEL VARIATION

ゲームパソコン

タカラ 1982年11月発売 59,800円

タカラから発売されたM5の同型機で、コントロールパッドが2個付属している。翌年にコントロールパッドを省き価格を49,800円に下げた「ゲームパソコンM5」が発売された。

M5pro

1983年11月発売 39,800円

初代機からBASIC-Iを除いた後継機。

M5Jr.

1983年11月発売 39,800円

各種端子を廃止してゲームに特化した廉価モデル。

低価格ながら高性能。本格パーソナルコンピュータ

RX-78

バンダイ　1983年7月発売　本体価格 59,800 円

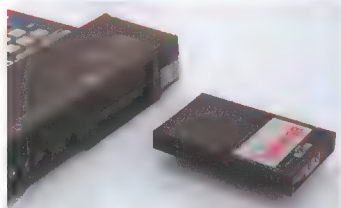
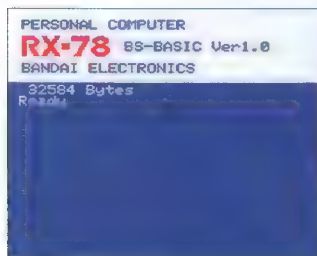
名前はガンダムでも機能は本格派

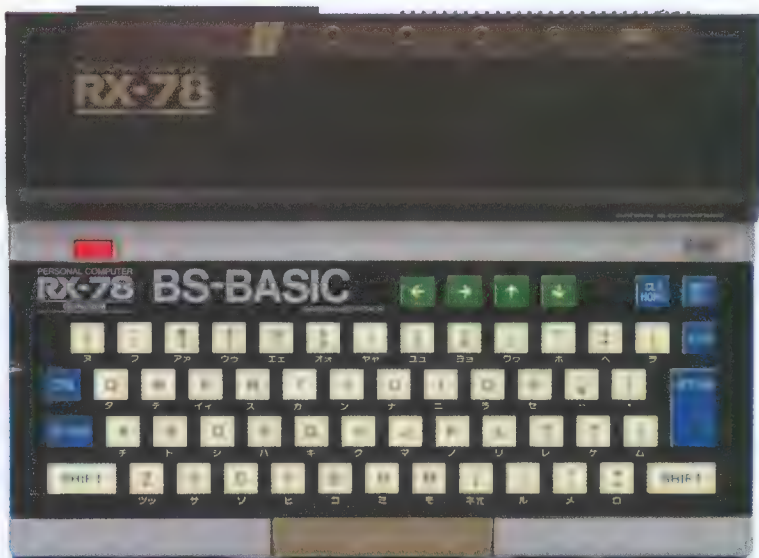
この商品名を見て「おや?」と思われる方も多いと思う。同名の有名アニメの主人公機の型番を冠したこのパソコンは、シャープとの共同開発によって生まれた。商品名とは裏腹に設計そのものは本格的で、本機のためにカスタムLSIを新規開発してA4サイズに収まるコンパクトなボディを実現したり、高価なSRAMを採用したメインメモリなど、10万円クラスの製品に相当する性能をほぼ半額の価格帯で発売しており、他社玩具メーカー系ホビーパソコンとは明らかに一線を画した性能が特徴といえる。グラフィックもRGB各2面ずつ、合計6プレーンを重ね合わせして27色発色するなど、他機種を凌駕する面もあった。

また、ダブルカートリッジ・システムと称して、2本のカートリッジを併用して使用するソフトも実際にリリース。ソフトに

RX-78仕様

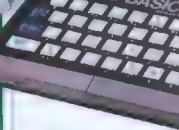
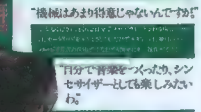
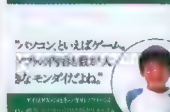
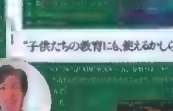
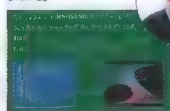
CPU	LH0080A (Z80A互換) 4.1MHz
ROM	8Kバイト
RAM	30Kバイト (VRAM含む)
グラフィック機能	グラフィック表示:192×184ドット・27色、最大6画面+バックグラウンド
サウンド出力	DCSG音源　4オクターブ3重和音(SN76489AN)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、モノラル音声、ジョイスティック×2、プリンター、カセットテープ、カートリッジスロット×2

▲本体だけでなくパッケージもコンパクトなRX-78。

▲背面のカートリッジスロット。2つ備えており、ソフトの供給以外にも拡張端子として活用できる。

◀BS-BASICの起動画面。

■本体背面

■キーボード

よってキーボードのオーバーレイシートを交換できるといったユニークな思想が随所に盛り込まれていた。後続機種も存在せず、ポテンシャルの高さの割にいまひとつ知名度に欠ける点が残念でならないパソコンである。

▶キーボードにオーバーレイシートを被せた状態。趣向を凝らした絵柄のものが多かった。

CATALOGUE

ゲームが作れて絵が描ける！　カシオのパソコンゲーム機

PV-2000 楽がき

カシオ計算機　1983年10月発売　本体価格 29,800 円

後のMSXに繋がる安価な入門機

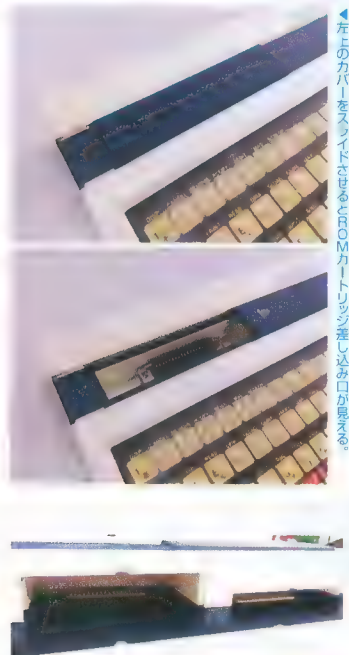
PV-2000楽がきは、その名の通り「家庭のテレビに絵が描ける」をセールスポイントにしたホビーパソコンである。白と青のボディデザインや、グラフィックを描く専用ツールを搭載している点から、すでに先行して発売されていたぴゅう太を意識して設計されたものと思われる。

スペックはCPUにZ80、VDPにTMS9918という、M5をはじめとした同世代のホビーパソコンでは定番の構成。そのためスプライト機能を使ったゲームソフトが多く、お絵かきツールとしてではなくゲーム機として購入するケースも多かったようだ。

その一方でメモリ拡張やプリンター端子など、パソコンとしての機能もしっかり備えており、一見オモチャ然として見えながらもなかなか侮れない性能を持った機種といえる。なお、PV-2000と同時発売されたPV-1000というゲーム機が存在するが互換性はないので注意。

PV-2000楽がき仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)3.58MHz
ROM	16Kバイト
RAM	4Kバイト(最大32Kバイト)、VRAM 16Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大32字×24行 グラフィック表示:最大256×192ドット･16色 スプライト表示:32スプライト／画面、4スプライト／ライン
サウンド出力	PSG音源 6オクターブ3重和音+ノイズ1音(SN76489A)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、モノラル音声、カセットテープ、コントローラ×2、プリンター、カートリッジスロット、メモリー増設スロット

▲FP-2000のパッケージ。

▲左上のカバーをスライドさせるとROMカートリッジ差し込み口が見える。

▲背面のカバーを外すと、メモリー拡張パック用ソケット（左）とプリンター端子（右）が見える。

■本体背面

■キーボード

PV-2000 MODEL VARIATION

PV-1000

1983年10月発売　14,800円

こちらは完全にゲームのみに特化した機種。PV-2000 とは互換性が無く、ソフトも別々に発売された。

CATALOGUE

あのファミコンが文字通りコンピューターになる?

ファミリーベーシック

任天堂　1984年6月21日発売　本体価格 14,800 円

メモリの少なさが泣き所だが……

ファミリーベーシックは同社のゲーム機、ファミリーコンピュータに接続する周辺機器である。キーピッチが狭いながらも本格的なキーボードを備え、自分でオリジナルゲームを作ることが可能だ。

しかしながらファミコンは最初からパソコンとして開発されていたわけではないため、同世代のライバル機種に比べると決してパソコンとしての性能は高くない。特にメインメモリは2Kバイトしかなく、一番の泣き所となった。後にメモリを倍増、命令を追加した『ファミリーベーシックV3』が発売されている。

制限は多いものの、安価なプログラム入門機としては最適といえる。

ファミリーベーシック仕様

CPU	RP2A03 (MOS6502互換) 1.79MHz
RAM	2Kバイト 、VRAM2Kバイト
グラフィック機能	グラフィック表示 256×240ドット・52色 スプライト表示:64スプライト/画面、4スプライト/ライン
サウンド出力	矩形波2+三角波1+ノイズ1和音
インターフェース	カセットテープ

子供向けに対話型メニュー

ファミリーベーシックは、初めてパソコンを使う子供向けに「優しさ」を全面に

▲ファミリーベーシックのパッケージ。

■ベーシックカセット

■キーボード背面

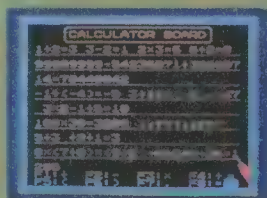
■キーボード

押し出した対話型メニューを導入した。すぐにプログラムをしたいユーザーにとっては少々煩わしい面もあったが、コンピュータがユーザーの名前を覚えて呼びかけてくれる演出は、そこはかとない未来感を感じさせる（後に発売された「ファミリーベーシックV3」は最初からプログラミングを前提とする上級者を対象にしているため、この対話型メニューは廃止されている）。なお、これらの機能はESCキーを押すことでいつでも最初のコンピュータ画面に戻ることができ、こういったアクセス性の高さも実によく練られたインターフェースといえるだろう。

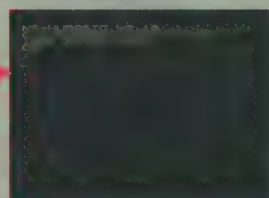
ファミリーベーシックの搭載モード

コンピュータはカタカナによる対話で各メニューに移動できるほか、「オハヨウ」などの挨拶にリアクションを返してくれる。なお、挨拶をすると、その後にコンピュータが占いをするか問いかけてくれる。

▲これが基本となるコンピュータ画面。コンピュータのメッセージに対してカタカナ入力で会話しよう

カリキュレータボード

▲計算機として使えるモード。有効桁数は8桁までで、基本的な四則演算ができる

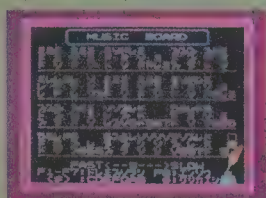
ゲームベーシック

▲本機のメインモード。BASICとBGグラフィックをここから選べる

NS-HuBASIC

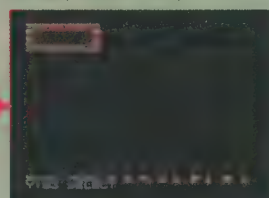
▲プログラムを入力する画面。名前の由来は任天堂・シャープ、ハドソンの共同開発によるもの

メッセージボード

▲いわゆる簡易メモ帳で、書いた内容はカセットの電池でバックアップ可能

ミュージックボード

▲キーボードを鍵盤にして直接演奏するほか、楽譜入力で自動演奏もできる

BGグラフィック

▲BGグラフィックに背景を描くためのモード。お馴染みのキャラクタが豊富に入っているよ

肝心のBASICの実力は？

ファミリーベーシックに搭載されたNS-HuBASICはメモリ容量が2Kバイトしか搭載しておらず、またスプライトやBGはROM内にプリセットされているものしか使用できない上にスプライトの表示数は8個までと、ファミコン本来の表現力に比べてかなり制限がある。しかし、逆に機能が制限されている分、命令数や入力できるパラメータはかなり小規模に抑えられており、少ないステップ数のプログラムでそこそこキャラクターを動かせるプログラムが記述できるように工夫されている。

上級者になるとマシン語（BASICに搭載されている命令ではなく、機械を直接制御する言語）を活用して高度なプログラムを作成するユーザーも現れ、中には「本当にファミリーベーシックで動いているのか?」と思わせるプログラムを作成する猛者も存在した。

◀本体に付属しているキャラクタマップ。左ページがスプライト用で右ページがBG用。ROM内に固定されており、これ以外のキャラクターを作ることはできない。

セガが送り出した家庭用製品第1号

SC-3000

セガ・エンタープライゼス　1983年7月15日発売　本体価格 29,800 円

セガの野心が詰まったパソコン

SC-3000はセガが発売したホビーパソコン。同日にゲームに特化した姉妹機、SG-1000が発売されており、相互にソフトの互換性がある。性能は同時期に発売されたM5やPV-2000楽がきとほぼ同等である。

セガ自身がゲームメーカーだったこともあり、対応ゲームソフトは多数用意され、セガの自社ラインナップだけで66タイトルものゲームが発売された。

その一方で本格的コンピューター市場への進出も狙っていたようで、スーパーコントロールステーションSF-7000などの周辺機器もリリースしている。しかし、セールスはSG-1000のほうが圧倒的に売れ行きが良かったことから、以後はゲーム専用機の開発へとシフトしていった。

SC-3000仕様

CPU	μPD780C-1(Z80A互換)3.58MHz
ROM	8Kバイト(最大48Kバイト)
RAM	18Kバイト(最大32Kバイト)、VRAM 16Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:最大40字×24行 グラフィック表示:最大256×192ドット·16色 スプライト表示:32スプライト／画面、4スプライト／ライン
サウンド出力	DCSG音源　6オクターブ3重和音+ノイズ1音(SN76489A)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、モノラル音声、カセットテープ、プリンター、 カートリッジスロット

▲SC-3000のパッケージ。

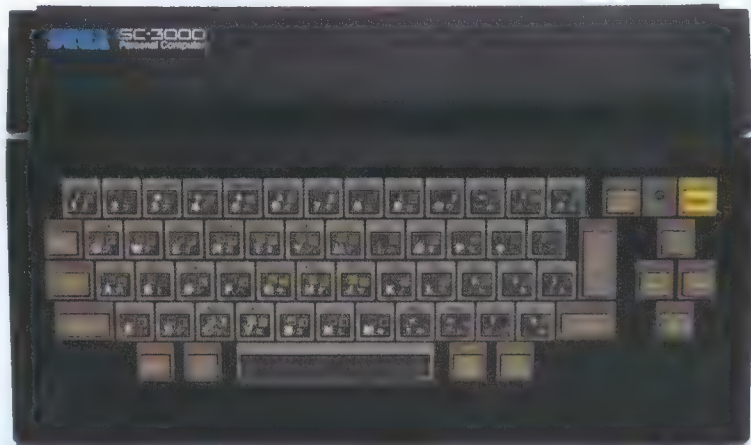
扱いやすさと本格派の両立

SC-3000用のBASICは本体に内蔵されておらず、メモリ容量によって複数のROMカートリッジで発売。ユーザーの予算に応じて選択することができた。ちなみにBASIC LEVELⅢAは16Kバイトで12,000円、BASIC LEVELⅢB は32Kバイトで15,000円である。

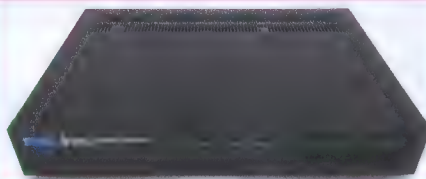
SG-1000+SK1100は微妙にハード設計が異なっており、BASIC SK-Ⅲなど、専用のBASICが発売されていた。

▲BASIC LEVELⅢA、B共通マニュアル

▲BASIC LEVELⅢBの起動画面。

■本体背面

■キーボード

SC-3000を拡張するスーパーコントロールステーション

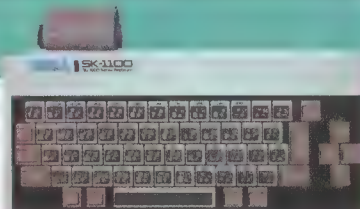
SC-3000には専用の周辺機器として3インチディスクドライブ、RS-232C、64Kバイトのメモリを搭載したスーパーコントロールステーションという製品が存在した。

SC-3000 MODEL VARIATION

SG-1000
1983年7月15日発売 15,000円
ゲームを遊ぶことだけに特化した専用機。キーボードを使用したソフト以外は共通して利用できる。

SC-3000H
1983年発売 29,800円
キーボードをプラスチック製のタイプライター型にした後継モデル。

SK-1100
1984年発売 13,800円
SG-1000に接続することでSC-3000相当にするキーボード。

CATALOGUE

SEGA

世界のPC／AT用ゲームとメガドライブのゲームがどちらも遊べる

テラドライブ

セガ・エンタープライゼス　1991年5月29日発売　本体価格 モデル1：148,000円、モデル2：188,000円、モデル3：248,000円

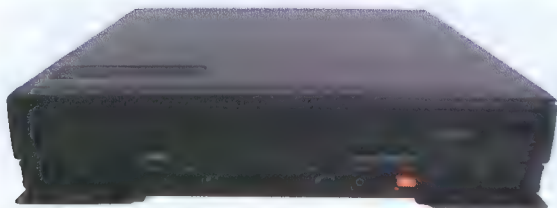
DOS／Vの名を知らしめたマシン

テラドライブは、セガと日本IBMの共同開発によって生まれた日本初のDOS／V搭載パソコンである。ちなみにDOS／Vとはソフトウェアだけで日本語環境を実現するOSで、これにより、当時世界中で流通しているPC／AT互換機（IBM-PC）で日本語が使えるようになったのである。

テラドライブは世界標準のPC／AT互換機向けのソフトが使えるのみならず、同時にセガの家庭用ゲーム機・メガドライブのソフトも遊べることも大きな特

テラドライブ仕様

製品名	テラドライブ MODEL1	テラドライブ MODEL2	テラドライブ MODEL3
ディスクドライブ	FDD1基内蔵	FDD2基内蔵	FDD1基+30MバイトHDD内蔵
CPU	Intel80286 10MHz+MC68000 7.6MHz/10MHz+Z80A 3.58MHz		
ROM	BIOS ROM 128Kバイト、JIS第一・第二水準漢字ROM		
RAM	メモリ 640Kバイト	メモリ 1Mバイト	メモリ 2.5Mバイト
	VGA用VRAM 256Kバイト、VDP用VRAM 128Kバイト、サウンド用RAM 32Kバイト		
グラフィック機能	●DOS/V部 グラフィック表示:最大640×480ドット·262144色中16色 ●メガドライブ部 グラフィック表示:320×224ドット·512色中64色 スプライト表示:80スプライト／画面、8スプライト／ライン·512色中16色		
サウンド出力	FM音源　ステレオ6音(YM2612)+PSG音源　3音+ノイズ 1音 (チャンネルの一部をPCM音源1音に割り当て可能)		
インターフェース	コンポジットビデオ、アナログRGB、ステレオ音声、プリンター、シリアル、 キーボード·マウス、ジョイスティック×2、拡張スロット、メガドライブEXT		

▲テラドライブ MODEL3のパッケージ。

■本体正面

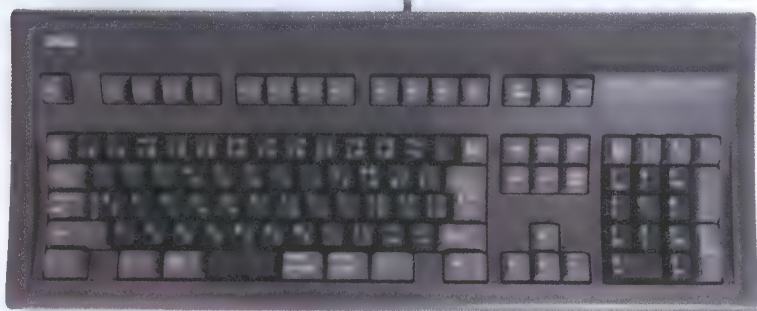
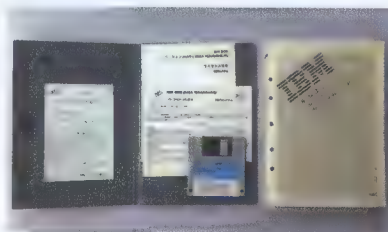
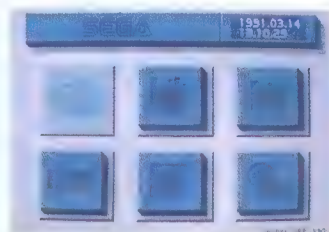
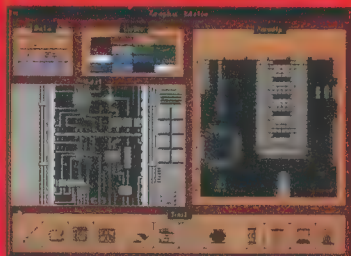
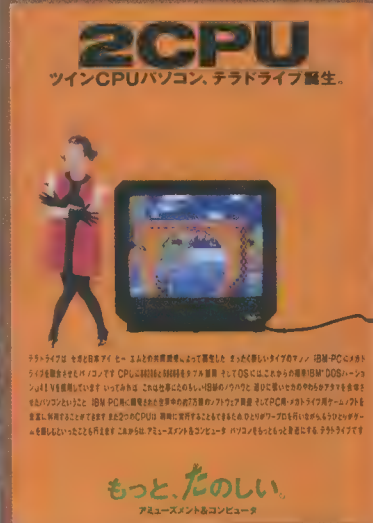
■本体背面

■キーボード

微だった。

さらにはキーボードや各種部品、ソフトウェアなどはすべてIBMの純正部品で構成されており、本格的IBM-PCが手軽な値段で手に入るという点も魅力といえる。

対応ソフトは7万タイトル以上

当時7万タイトル以上と謳われたPC／AT用ゲームソフトは、秋葉原を中心とした一部の輸入海外ソフト販売店で購入することができた。インターネット通販などがまだない時代だけに、残念ながらごく一部のマニア相手の商売にとどまっている。

▲テラドライブ用DOS／Vのシステムディスクとマニュアル。すべてIBMの純正品。

▲起動するとまず現れる「テラメニュー」。ファイル操作や、コントローラの設定などができる。

COLUMN

ホビーパソコンの歴史を振り返る四方山コラム

玩具メーカーが目指したパソコンという製品

1980年代前半の玩具パソコンラッシュ

第3章で紹介したパソコンはいずれも玩具メーカー（M5のみパソコンメーカーの製品だが、タカラのOEM品があるためこの章で取り扱った）から発売されたパソコンだが、玩具メーカーがパソコンを発売した時期は家電メーカー同様、1980年代前半の一定期間に集中している。基本的には家電メーカーと同じく小中学生の間で流行ったパソコンブームが大きな要因となっているが、玩具メーカーの参入にはやや異なる事情も含まれているので本項ではそれについて掘り下げる形で少々解説したい。

エレクトロニクス玩具がパソコンに繋がった

玩具の世界では1970年代中頃から後半にかけてテニスゲームやLSIゲームなど、電子回路を使用したエレクトロニクス玩具が登場。「眺めるオモチャ」「動かすオモチャ」に加えて「自分が参加できるオモチャ」という、玩具の世界に新しい波が押し寄せつつある時期だった。この時点でタカラやバンダイ、トミーなどエレクトロニクスの可能性に着目した玩具メーカーは本格的に研究を開始しており、いち早く着手したエポック社は1975年に日本初の国産家庭用テレビゲーム「テレビテニス」を発売している。このような玩具メーカーの中でも、パソコンの将来性・可能性に着目した会社が自社製パソコン開発の判断を下したのである。

玩具メーカーの開発するパソコンは家庭用ゲーム機の延長として捉えられるものが多く、プログラムやお絵かきなどの機能もそれそのものが商品としての訴求の役割を果たすものではなく、まず何より「対応しているゲーム」があること、その上でプラスアルファの購入動機として「プログラムができる」「絵が描ける」を設定することが多かった。中にはセガのSC-3000のように、プログラムに必要なBASICすらも別売りで、それ単体では本当に何もできないといった割り切った製品も存在した。

玩具系パソコンのスペックが似る訳

玩具メーカー系ホビーパソコンは「あまり高額過ぎる商品は玩具店の店頭に置いてもらえない」という理由から、おおむね3万円前後の価格設定にすることが多かった。そういった意味ではトミーのぴゅう太（54,800円）やタカラのゲームパソコン（49,800円）はそれらの予算を大幅に超過する高額商品であり、価格設定をするメーカー側も相当勇気が必要だったのではないだろうか。

少々話がそれたが、小売価格で3万円前後という数字を実現するためには使える部品やメモリ容量、CPUやVDPの選定といった部分が必然的に似通ってくる。しかも当然ゲームを作ることに向いているVDPという条件が加われば、なおさら選択の幅が限られるのも無理はない話である。そんなわけで、結果としてCPUにZ80を、VDPにTMS9918という構成が多かったのはこういった理由によるものであった。

ぴゅう太は完全な自社開発パソコン

玩具メーカー系パソコンといえど、パソコンである以上玩具メーカー自身が開発するには手に余る商品であることは想像に難くない（セガのようにアーケードゲームの開発、カシオのように電卓といったノウハウを持ち合わせていたところなら話は別だが）。そのため、大抵の玩具メーカー系パソコンはコンピューターメーカーのOEM、または共同開発をとっているケースが多く、M5（ゲームパソコン）であればタカラとソード電算機システム、RX-78であればバンダイとシャープ、ファミリーベーシックであれば任天堂とシャープ、テラドライブであればセガと日本IBMといった具合で、ノウハウを持っている会社との協業で開発をしていた。

唯一の例外がぴゅう太であり、これはトミーの完全な自社開発（製造委託先は不明）である。まったくノウハウのない会社が知見ゼロからスタートして、実際に商品を発売するところまで持っていくのは相当な情熱があったのではないかと予想する。逆にいえばそのおかげで、コンピューター技術者だと簡単に見落としがちな素人向けの気配りが行き届いたパソコンに仕上がっている。ぴゅう太はそんなトミーの会社風土が生み出した奇跡的なパソコンだったのかもしれない。

第4章

統一連合結成、MSX編

HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE CHAPTER 4

どのメーカーのパソコンでも共通のソフトが遊べる!

MSX

写真は、ソニー HiTBiT HB-55 1983年10月発売 54,800円

家電メーカー14社 大連合軍結成!

MSXとはマイクロソフトとアスキーの2社が提唱したパソコンの共通規格の名称である。これまでのパソコンは開発したメーカーそれぞれに仕様が異なり、ソフトも専用のものをそれぞれ買う必要があった。MSXは各メーカー間バラバラだった仕様を統一して共通化しようという試みである。14の家電メーカーが賛同、1983年に華々しくデビューした。

どのメーカーでも開発しやすく、また価格を安価に抑える必要があるため基本性能は決して高いものではない。前出のPV-2000楽がき、M5、SC-3000と同等の性能だが、多数の大手家電メーカーが参画している安心感と、莫大な広告費投入の甲斐あって手頃な価格のホビーパソコンとして認知されることに成功。ソフトも積極的にリリースされ、まずまずのスタートを切ることができた。画一的な性能ながらメーカーごとに特色を出そうと、様々な趣向を凝らした製品が発売されたのも魅力といえる。

MSX基本仕様

CPU	Z80A相当品 3 58MHz
ROM	32Kバイト BIOS、MSX-BASIC
RAM	8Kバイト(最大64Kバイト)
グラフィック機能	テキスト表示:最大40字×24行 グラフィック表示:最大256×192ドット・16色 スプライト表示:32スプライト/画面、4スプライト/ライン・16色中単色
サウンド出力	PSG音源 8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	RF信号、コンポジットビデオ、モノラル音声、ジョイスティック×2、プリンター、 カセットテープ、カートリッジスロット

FUJITSU HITACHI NATIONAL PANASONIC TOSHIBA MITSUBISHI CASIO SONY SANYO CANON PIONEER VICTOR YAMAHA

ROMカートリッジで手軽にゲーム

MSXの大きな特徴として挙げられる点のひとつに、ROMカートリッジスロットの存在がある。本体前面にカートリッジスロットを配置することでソフトの供給媒体としての役割を持たせたものである。

この種の発想はNECのPC-6001（P.12）などいくつか前例があり、ROMカートリッジを挿すだけで即起動できるという手軽さや取り扱いの容易さも相まって、ゲームの供給媒体として重宝された。さらに、家庭用ゲーム機の世界ではすでにROMカートリッジによるソフト供給が定着しており、それも手伝って「ゲーム機並に手軽に使えるパソコン」というイメージを演出できたといえる。

特にカシオのPV-7など、メモリがMSX規格に定められた最低容量である8Kバイトしか搭載されていない機種では、メモリ増設なしではカセットテープなど他の媒体を用いたソフトをほとんど動作させることはできず、実質的にROMカートリッジで供給されたゲームソフトを遊ぶだけのゲーム機として使われていた。

なお、このスロットはメモリ増設やフローッピーディスクドライブの接続など周辺機器の拡張用としても使われ、各メーカー個別の独自機能などは基本的にこれを使って実装している。

■本体背面

■キーボード

◀本体に設けられたカートリッジスロット。大抵複数スロット存在した。

MSX MODEL VARIATION

PALCOM PX-7

パイオニア 1984年6月発売 89,800円

レーザーディスクと接続して、専用レーザービデオゲームが遊べる高級機。上位機にPX-V60がある。

ML-8000

三菱電機 1983年10月21日発売 59,800円

MSX記念すべき第1号機。最初期のモデルなので際立った特色は与えられてはおらず、無難な製品といえる。

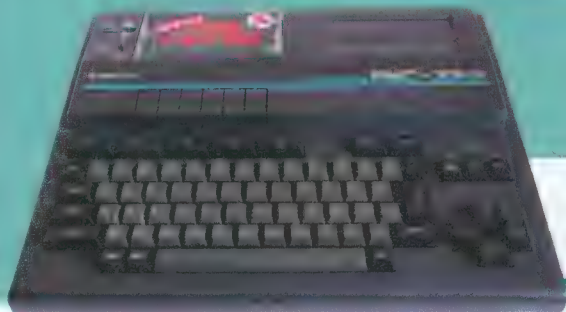
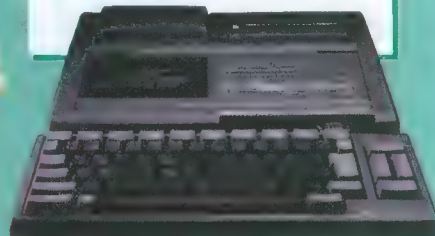
FM-X MB25150

富士通
1983年12月発売
49,800円

富士通が発売した唯一のMSX。同社のFM-7と組み合わせると使用メモリが増えるなど、独自の仕様があった。

H50 MB-H50

日立家電 1986年10月発売 24,800円

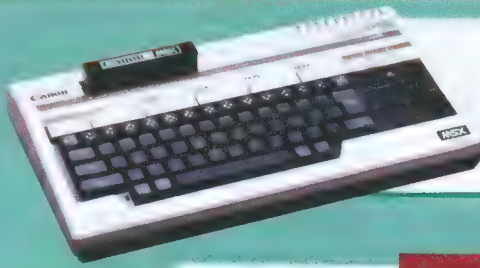
キーボードが分離している。本体部分は家庭用ゲーム機のようなデザイン。サウンド出力によって左側のパネルがイルミネーションする。

PHC-33

三洋電機特機 1986年10月発売 59,800円

倍速データレコーダーを内蔵したユニークな機構。データレコーダーを搭載しない兄弟機、PHC-27も存在する。

CX-5F

ヤマハ
1984年発売　64,800円

楽器メーカーの製品らしく、MIDIによる楽器制御や、音色加工ができる専用ソフトなどが付属している点が特徴。汎用スロット以外に独自規格スロット有り。

V-10

キヤノン　1984年発売　54,800円

初期に発売された製品のため、突出した特徴はないが無難に使える。メモリを倍の64KバイトにiV強したV-20もある。

PV-7

カシオ計算機
1984年9月発売
29,800円

メモリが8Kバイトと少ない分、同世代の機種に比べて最安値を実現した。メモリは増設RAMで拡張できる。

PASOPIA IQ HX-10D

東芝　1983年発売　65,800円

自社ブランド「PASOPIA」の名を冠したMSX。広告戦略も功を奏してロングセラー商品となった。

PAXON PCT-50

ゼネラル
1984年2月発売
128,000円

数多くのMSXの中でも、モニターを内蔵した製品はこの1機種のみ。存在自体が貴重な一品といえる。

価格と表現力のバランスに優れたホビーパソコンの花形

MSX2

写真は、松下電器産業　FS-A1　1986年発売　29,800円

当初はハイエンド機だったMSX2

MSX2は、MSXとの完全な上位互換を維持しつつ、グラフィック性能を大幅にパワーアップした規格で1985年に制定された。80字 ×24行表示できる高解像度、512色中16色または256色同時表示によるビットマップグラフィックで映像表現力が一気に拡充された。

当初MSX2を発売した各メーカーは、入門向けのMSX、マニア&ビジネス向けのMSX2という位置付けを企図していた。MSX2の機能拡張はいずれも低価格ホビーパソコンからの脱却を狙ったものであり、パソコン御三家が発売する10万円以上の製品に直接ぶつけることを意図していた。そのため、初期のMSX2はいずれも本体とキーボードが分離されたセパレート型であり、フロッピーディスクドライブや漢字ROMを装備して、価格も10万円から20万円と高価な製品ばかりがラインナップされていた。

MSX2基本仕様

項目	仕様
CPU	Z80A相当品 3 58MHz
ROM	MSX-BASIC ver2.0 48Kバイト、MAIN-ROM 32Kバイト SUB-ROM 16Kバイト
RAM	メインメモリ 64Kバイト以上、VRAM 64Kバイト以上
グラフィック機能	テキスト表示:80字×24行 グラフィック表示:最大512×212ドット・最大512色中256色 スプライト表示:32スプライト／画面、8スプライト／ライン・最大512色中16色表示 グラフィック機能:縦方向ハードウェアスクロール、パレット
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	RF出力、コンポジットビデオ、アナログRGB、モノラル音声、 ジョイスティック×2、カセットテープ、プリンター、カートリッジスロット

▲パナソニックのアシュギーネを使ったキャンペーン広告。完全にゲームを主眼に置いた内容だ。

■本体背面

■キーボード

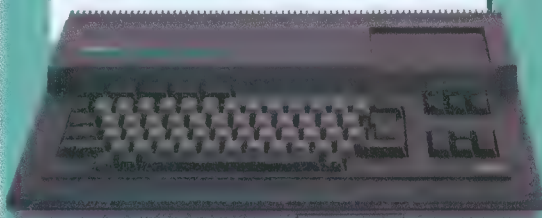
低価格MSX2の登場で一気に普及

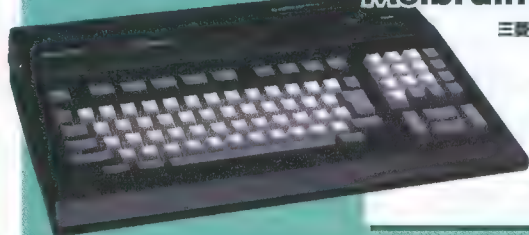
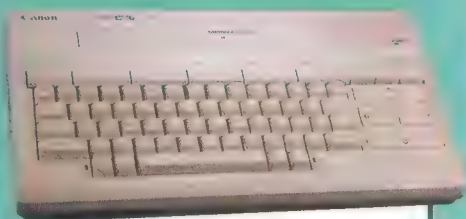
MSX1 とMSX2で市場を分けるという考え方に大きな変化が現れたのは、東芝が開発した統合チップ「MSX ENGINE」の存在である。詳細は次ページに譲るが、本チップによってハードの製造原価を大きく引き下げることができるようになり、松下はパナソニックブランドでFS-A1を1986年に発売、同年にソニーもHB-F1を発売した。この2機種は当初のMSX1の値段すら下回る3万円前後に価格設定され、MSX2を一気に子供にも手が届く範囲の価格まで押し下げたのである。

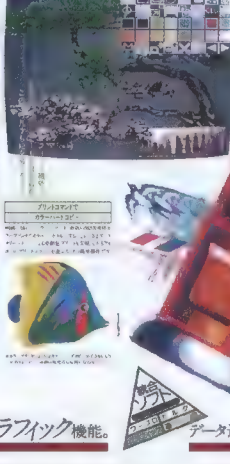
この一連の流れによって、それまでグラフィックが貧弱でファミコンにすら劣ると言われていたMSXのイメージは払拭され、MSX2が実質的に規格の標準となった。以後、停滞気味であったそれまでの状況が嘘であったかのように頻繁に新機種の発表、機能の追加といったモデルチェンジが繰り返される。その結果、パナソニック、ソニー、三洋電機の3社を除くほとんどのメーカーが厳しいコスト合戦を強いられるMSXから撤退する事態を引き起こしたのである。

MSX2 MODEL VARIATION

PASOPIA IQ HX-34
東芝 1985年10月発売 148,000円
PASOPIA IQの後継機。キーボードセパレート型でハイエンドという位置付けで発売された。

YAMAHA CX7M/128
ヤマハ 1985年発売 128,000円
同社のシンセサイザー、DX7のデザインやカラーをイメージしたMSX2。MIDI楽器との親和性が高かった。

HiTBiT HB-F900
ソニー 1987年発売 148,000円
プロ用映像編集用途に特化した、最強と名高いMSX2。オプションのAVクリエイター（HBI-F900）と組み合わせると多彩なビデオ編集ができる。

Melbrain's ML-G10
三菱電機 1985年9月発売 99,800円
キーボード一体型ながら独立したテンキーを装備したハイスペックMSX2。独自のグラフィックツールが付属している。

V-25
キヤノン 1985年発売 69,800円
初期MSX2では珍しいキーボード一体型の低価格モデル。ただしVRAMが少なく、動作しないゲームも多かった。

HITACHI NATIONAL PANASONIC TOSHIBA MITSUBISHI SONY SANYO CANON

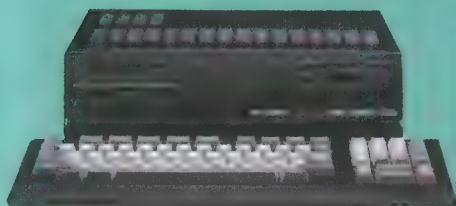
CATALOGUE

FS-A1F

松下電器産業　1987年11月10日発売　54,800円

3.5インチフロッピーディスクドライブ付きで5万円台という低価格を実現した名機。MSX2本格普及の足がかりとなったが、ディスクドライブの位置が不評であった。

WAVY 25FK MPC-25FK

三洋電機
1986年12月発売
125,000円

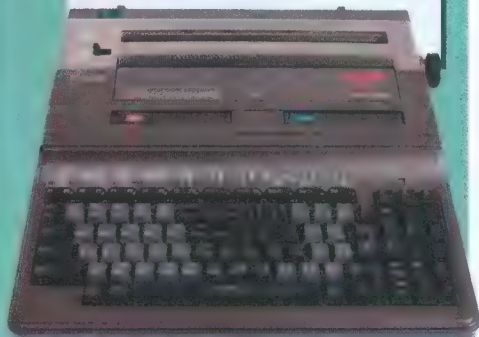
キーボードセパレート型のハイエンドモデル。3.5インチフロッピーディスクドライブを1基搭載。

Melbrain's ML-G30

三菱電機　1986年2月発売
model1:168,000円、model2:208,000円

ワープロから表計算、グラフィック、通信を一つに集約した『メルブレーンズ・ノート』が付属しているハイエンド機。フロッピーディスクドライブの搭載数で2種類のモデルが選べる。

ワープロ・パソコン FS-4600F

松下電器産業　1986年発売　158,000円

ワープロソフトが付属したMSX2だが、外観は完全にワープロそのもの。同社のワープロ事業部からいくつかのバリエーションが発売されていた。

テレコムステーション ML-TS2H

三菱電機
1987年発売
75,000円

モデムと電話を内蔵したMSX2でもユニークな機種。通常の電話はもちろん、アドレス帳機能まで備えている地味に優れた使い勝手だ。

MSX2に横スクロールと自然画モードを追加

MSX2+

写真は、ソニー　HB-F1XDJ　1988年10月21日発売　69,800円

「3」ではなく「2+」？

MSX2+はMSX2からさらにグラフィック面を強化した拡張規格である。縦スクロールだけでなく横方向へのスクロールも可能となり、また自然画モードの追加により19268色同時発色が可能になった。しかし、あえてMSX3とせずに「2+」と表記している点からも劇的な進化ではない中途半端な感じが否めない。

この頃になるとハードメーカーも目ぼしい機能は搭載しつくした感があり、ハードウェアで差別化というより付属ソフトで特徴を出すメーカーが多くなっていた。お絵描きソフトやワープロ、BASICコンパイラなど、無料で付けるには過ぎたソフトウェアを添付するケースも多く、結果、「コストパフォーマンスの良いホビーパソコン」という位置付けでユーザーのニーズをつかむことに成功した。

ソフトウェア面でもこの時期、各ソ

MSX2+基本仕様

CPU	MSX-ENGINE2(Z80A互換)3.58MHz
ROM	48Kバイト(MSX-BASIC ver2.0)、MAIN-ROM 32Kバイト SUB-ROM 16Kバイト、第一水準漢字ROM
RAM	64Kバイト、VRAM128Kバイト
グラフィック機能	テキスト表示:80字×24行 グラフィック表示:最大512×212ドット・最大12,499同時発色 スプライト表示:32スプライト／画面、8スプライト／ライン・最大512色中16色表示 グラフィック機能:ハードウェアスクロール、パレット
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当)
インターフェース	RF出力、コンポジットビデオ、アナログRGB、モノラル音声、 ジョイスティック×2、カセットテープ、プリンター、カートリッジスロット

▲MSX2+のキラータイトルとして投入された『レイドック2』（T&Eソフト）。自然画や横スクロール機能を使用している。

PANASONIC　SONY　SANYO

■本体背面

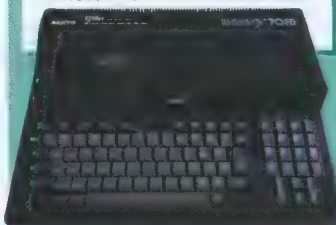
■キーボード

MSX2+ MODEL VARIATION

FS-A1WSX

松下電器産業
1989年10月発売　69,800円
この頃のパナソニックは円熟の域に達しており、デザインにも安定感があった。

WAVY PHC-70FD

三洋電機
1988年11月4日発売　64,800円
BASICをマシン語に変換するコンパイラが付属。入門プログラム用途に最適。

HB-F1XV

ソニー
1989年発売　69,800円
HB-F1XDJの後継モデル。シンセサイザーやグラフィックツール、ワープロなど付属ソフトが充実。

フトメーカーのテクニック面は十分に成熟しており、MSX2+専用のものこそ多くなかったものの、技術面でこなれた名作タイトルが数多く発売された。

CATALOGUE

MSXが16ビットに進化！　シリーズの最終進化形

MSXturboR

写真は、松下電器産業　FS-A1ST　1990年10月発売　87,800円

念願だった16ビットCPU搭載

MSXturboR(ターボアール）は1990に制定された最後のMSX規格である。turboR規格の機種は松下電器産業1社から2機種発売されるだけにとどまった。

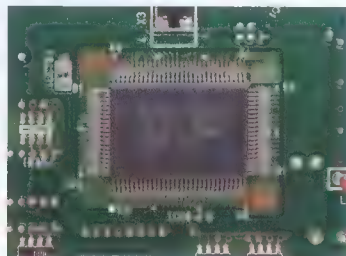
大きな特徴は、アスキーが開発したZ80の上位互換16ビットCPU、R800を搭載した点で、これにより16ビットパソコンへと進化を遂げた。その結果、それまでMSXの泣き所だった処理速度面が一気に改善され、A1GTに添付されている『MSX View』ではそのパワーを実感することができた。

一方、MSX1からMSX2+までのソフトとの互換性を維持するためにZ80A相当品も併せて搭載されている。この2つのCPUは起動時にソフト切り替えを行っているため、同時に利用することはできない（turboR専用以外の旧ソフトを起動した場合はZ80Aで動作する)。なお、グラフィック性能はMSX2+のものがそのまま引き続き採用されている。

8ビットPCMが搭載された

サウンド機能はMSX2+から引き続いて搭載されたMSX-MUSICに加えて8

MSXturboR基本仕様

CPU	MSX-ENGINE2(Z80A互換)3.58MHz+R800 7.6MHz
ROM	160Kバイト
RAM	256Kバイト以上
グラフィック機能	テキスト表示:80字×24行 グラフィック表示:最大512×424ドット･最大12499同時発色 スプライト表示:32スプライト／画面、8スプライト／ライン･最大512色中16色表示 グラフィック機能:ハードウェアスクロール、パレット
サウンド出力	PSG音源　8オクターブ3重和音(AY-3-8910相当) FM音源　9重和音、もしくは6重和音 ＋ドラムセット5音(YM2413) PCM音源　8ビット(モノラル)
インターフェース	コンポジットビデオ、アナログRGB、モノラル音声、ジョイスティック×2、プリンター、カートリッジスロット

▲MSXturboRの基板上に鎮座しているR800。

■本体背面

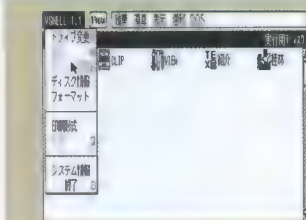
■キーボード

MSXturboR MODEL VARIATION

FS-A1GT

松下電器産業

1991年11月1日発売 99,800円

専用シェル『MSX-VIEW』を搭載してマウスでファイル操作ができるほか、MIDI端子まで備えている。歴代のMSXの中で頂点と言える。

▲FS-A1GTに内蔵されている「MSX View」。ついにMSXにも、マウスオペレーションのGUI環境が搭載された!

ビットPCM音源が搭載され、デジタル録音が可能になった。しかし再生時にCPUの機能を占有するため、他の処理と並列には扱えず、マイクロキャビンの『プリンセスメーカー』でゲーム中の肉声を再生するなど、ごくわずかな使用例がある程度にとどまった。

MSXの最終モデルで帝王然とした風格があるためか、現在でもオークションでは高値で取引されている。

CATALOGUE

COLUMN

ホビーパソコンの歴史を振り返る四方山コラム

MSX14社連合による空前のリターンマッチの結末は?

共通規格実現への野望

MSXとはWindowsが誕生するはるか前に、パソコン市場の統一を図ろうと企画された共通企画である。現在でも複数のOSが存在しており相互にアプリの互換性がない状態だが、昔のパソコンではメーカー間はおろか下手をすれば機種ごとに仕様が異なっており、ソフトの互換性がない状態であった。当時はまだパソコン市況自体が混沌としており、誰が覇権を握るでもなく群雄割拠していた時代だったのである。

そのような状況はメーカー自身もハード開発のみならずソフトのラインナップ拡充というリスクを抱えることになる上、ユーザーにとっても自分が所有している機種のソフト供給がメーカーの都合で簡単に打ち切られかねない不安がつきまとう。ソフトハウスもソフト供給先ハードを見誤ればせっかく開発したソフトがまったく売れないという事態を引き起こしかねなかったのである。

そのような状況を憂いた西和彦率いるアスキーが乗り出したパソコンの規格統一という大きな野望、それがMSXというわけだ。

安くて手軽に使えるパソコン

前項でも述べた通り、共通規格の存在はパソコンに関わる全ての人間にとってメリットが大きい。MSXの規格を各社に打診をしたところ、あっという間に多数のメーカーから興味ありの回答を得ることができた。なお、アスキーが掲げたMSX規格を策定するにあたり必要な要件は以下の通りである。

①価格は求めやすいように5万円前後にすること。

②開発技術やコストに左右されないように、安価な市販VDPを使用すること。

③家庭用のテレビに接続できること。

④基本的なソフトや拡張ハードの供給媒体としてカートリッジスロットを使用すること。

これらを満たす形で設計が煮詰められていき、MSXの最初の規格が完成したのである。

14社によるMSX規格発足

1983年10月に世界最初のMSX規格、三菱電機のML-8000が発売された。この時点での参加メーカー数は14社。NEC、シャープ、富士通のパソコン御三家も参加した実に華々しいスタートであった。なお、それ以外のメーカーは第2章で紹介した面々で、一度自社規格パソコンから撤退したものの、もう一度再参入というリターンマッチの様相を見せていた。

しかし、MSX規格立ち上がり直後に突然パソコン御三家の3社はMSX陣営から降りてしまう。自社商品と競合するためというのが理由だが、富士通は1機種のみ発売、NECとシャープに至っては1機種も発売していない状態での撤退だったためあっけにとられるばかりであった。結果、御三家を失ったMSX陣営は御三家メーカーに対する弱者連合の様相を呈してしまった。

次第に先細り次々と脱落へ

それでも、大手家電メーカーが多数参入している安心感と、共通企画ゆえに簡単にソフト供給が途絶える心配はないというユーザー側の心理が働き、一定の支持を得ることに成功した。ソフトメーカーからの積極的なソフト供給も相まって立ち上げから2年強で100万台者出荷を達成し、まずまずの成功を収める。しかし、西和彦の中で誤算だったのは、MSXがゲームを中心とした玩具色の強いパソコンというイメージが付いてしまったことであった。

本来の思惑は家庭で共通で使える「家庭内端末としてのコンピューター」であり、ゲームはむしろ子供を呼び込むための方便に過ぎなかった。結局、MSX立ち上げからわずか2年でMSX2規格を立ち上げることになったのである。

このように足並みが揃わぬ右往左往を見せながらもMSXはホビーパソコン市場の一角で存在感を見せ続けたが、NECのPC-8801、PC-9801が市場を席巻していくにつれ旗色は悪くなっていく。パソコン事業にメリットを見いだせなくなったメーカーが次第に脱落してゆき、最終的に残ったのは松下1社のみとなっり、松下もMSXturboR規格を2機種発売して1995年に撤退。12年に渡ったMSXの歴史は幕を閉じたのである。

付録

ホビーパソコン
スペック比較表

HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE CHAPTER EX

ホビーパソコンスペック比較表

ページ	機種名	メーカー	CPU	動作周波数	メインメモリ
6	TK-80	日本電気	8080A	不明	512バイト
8	PC-8001	日本電気	Z80A	4MHz	16Kバイト
10	PC-8801	日本電気	Z80A	4MHz	64Kバイト
12	PC-6001	新日本電気	Z80A	4MHz	16Kバイト
14	PC-6001mkII	新日本電気	Z80A	4MHz	64Kバイト
16	PC-6601	新日本電気	Z80A	4MHz	64Kバイト
18	PC-8801mkII	日本電気	Z80A	4MHz	64Kバイト
20	PC-8801mkIISR	日本電気	Z80A	4MHz	64Kバイト
24	PC-88VA	日本電気	V30	8MHz	512Kバイト
26	PC-9801VM	日本電気	V30	8MHz	384Kバイト
30	PC-98DO+	日本電気	V33A	16MHz	640Kバイト
32	MZ-40K	シャープ	MB8843	1.7897725MHz	32バイト
34	MZ-80K	シャープ	Z80A	2MHz	48Kバイト
36	MZ-700	シャープ	Z80A	3.58MHz	64Kバイト
38	MZ-1500	シャープ	Z80A	3.58MHz	64Kバイト
40	MZ-2000	シャープ	Z80A	4MHz	64Kバイト
42	スーパーMZ	シャープ	Z80B	6MHz	128Kバイト
44	パソコンテレビX1	シャープ	Z80A	4MHz	64Kバイト
48	X1turbo	シャープ	Z80A	4MHz	64Kバイト
50	X1turboZ	シャープ	Z80A	4MHz	64Kバイト
52	X68000	シャープ	68000	10MHz	1Mバイト
56	X68030	シャープ	68EC030	25MHz	4Mバイト
58	FM-8	富士通	6809	1.2MHz	64Kバイト
60	FM-7	富士通	6809	8MHz	64Kバイト
62	FM-77	富士通	6809	2MHz	64Kバイト
64	FM77AV	富士通	6809	2MHz	128Kバイト
68	FM TOWNS	富士通	80386	16MHz	1Mバイト
72	ベーシックマスター	日立製作所	6800	750KHz	8Kバイト
74	ベーシックマスターJr.	日立製作所	6885	750KHz	16Kバイト
76	ベーシックマスターレベル3	日立製作所	6809	1MHz	32Kバイト
78	S1	日立製作所	68B09	2MHz	48Kバイト
82	JR-100	松下通信工業	6802	890KHz	16Kバイト
84	JR-200	松下通信工業	6802	1.366MHz	32Kバイト
86	PHC-25	三洋電機ビジネス機器	Z80A	4MHz	16Kバイト
88	PASOPIA	東芝	Z80A	4MHz	64Kバイト
91	PASOPIA7	東芝	Z80A	4MHz	64Kバイト
94	MULTI8	東芝	Z80A	4MHz	64Kバイト
96	FP-1000	カシオ計算機	Z80A	4MHz	32Kバイト
98	SMC-70	ソニー	Z80A	4.028MHz	48Kバイト
101	SMC-777	ソニー	Z80A	4.028MHz	64Kバイト
106	ぴゅう太	トミー	TMS9995	10.738MHz	16Kバイト
109	M5	ソード	Z80A	3.58MHz	4Kバイト
112	RX-78	バンダイ	Z80A	4.1MHz	30Kバイト
114	PV-2000	カシオ計算機	Z80A	3.58MHz	4Kバイト
116	ファミリーベーシック	任天堂	6502	1.79MHz	2Kバイト
120	SC-3000	セガ・エンタープライゼス	Z80A	3.58MHz	18Kバイト
123	テラドライブ	セガ・エンタープライゼス	80286+68000+Z80A	10MHz	640Kバイト
128	MSX	アスキー	Z80A	3.58MHz	8Kバイト
132	MSX2	アスキー	Z80A	3.58MHz	64Kバイト
136	MSX2+	アスキー	Z80A	3.58MHz	64Kバイト
138	MSXturboR	アスキー	Z80A	3.58MHz	256Kバイト

このページでは本書で紹介したホビーパソコンのスペックを簡単な表にまとめたものである。オプションや後続機種で対応しているスペックは記述せず、「初代機のスペック」であることに注意されたい。

表示文字数	最高解像度	表示色数	サウンド機能	カセット	フロッピー	ROM	カナ	漢字
7セグメントLED8桁	—	—	—					
80文字×25行	160×100ドット	8色	BEEP	●	●		●	
80文字×25行	640×400ドット	8色	BEEP	●	●		●	
32文字×16行	256×192ドット	9色	PSG3音	●		●	●	
40文字×20行	320×200ドット	15色	PSG3音	●	●	●	●	●
40文字×24行	320×200ドット	15色	FM3音+SSG3音		●		●	●
80文字×25行	640×200ドット	8色	—	●	●		●	●
80文字×25行	640×400ドット	512色中8色	FM3音+SSG3音		●		●	●
80文字×25行	640×400ドット	65,536色	FM3音+SSG3音		●		●	●
80文字×25行	640×400ドット	4,096色中16色	BEEP		●		●	●
80文字×25行	640×400ドット	4,096色中16色	FM6音+SSG3音+リズム8音+ADPCM1音		●		●	●
7セグメントLED4桁	—	—	BEEP	●				
40文字×25行	—	グリーン	BEEP	●			●	
40文字×25行	—	8色	BEEP	●			●	
40文字×25行	320×240ドット	8色	DCSG6音+ノイズ2音	●	.QD		●	
80文字×25行	640×200ドット	8色	BEEP	●	●		●	
80文字×25行	640×400ドット	16色	FM3音+SSG3音		●		●	●
80文字×25行	640×200ドット	8色	PSG3音	●	●		●	
80文字×25行	640×400ドット	8色	PSG3音	●	●		●	●
80文字×25行	640×400ドット	4,096色	PSG3音+FM8音		●		●	●
768×512ドット	768×512ドット	65,536色	FM8音+ADPCM1音		●		●	●
768×512ドット	768×512ドット	65,536色	FM8音+ADPCM1音		●		●	●
80文字×25行	640×200ドット	8色	PSG3音	●	●		●	
80文字×25行	640×200ドット	8色	PSG3音	●	●		●	
80文字×25行	640×200ドット	8色	PSG3音		●		●	●
80文字×25行	640×200ドット	4,096色	FM3音+SSG3音		●		●	●
640×480ドット	640×480ドット	32,768色	PSG8音+FM6音		●	CD-ROM	●	●
32文字×24行	—	モノクロ	5ビットD/A	●			●	
32文字×24行	256×192ドット	モノクロ	5ビットD/A	●			●	
80文字×25行	640×200ドット	8色	5ビットD/A	●	●		●	
80文字×25行	640×400ドット	8色	PSG3音	●	●		●	
32文字×24行	—	モノクロ	BEEP	●				
32文字×24行	64×48ドット	8色	PSG3音	●			●	
32文字×16行	256×192ドット	9色	—	●			●	
80文字×25行	640×200ドット	8色	BEEP	●	●		●	
80文字×25行	640×200ドット	8色	DCSG6音+ノイズ2音	●	●		●	
80文字×25行	640×200ドット	8色	PSG3音	●			●	
80文字×25行	640×200ドット	モノクロ	BEEP	●			●	
80文字×25行	640×400ドット	16色	BEEP		●		●	
80文字×25行	640×200ドット	16色	DCSG3音+ノイズ1音		●		●	●
40文字×24行	256×192ドット	16色	DCSG3音	●		●	●	
40文字×24行	256×192ドット	16色	DCSG3音+ノイズ1音	●		●	●	
24文字×23行	192×184ドット	27色	DCSG3音	●		●	●	
32文字×24行	256×192ドット	16色	PSG3音+ノイズ1音	●		●	●	
32文字×30行	256×240ドット	52色	矩形波2音+三角波1音+ノイズ1音	●			●	
40文字×24行	256×192ドット	16色	DCSG3音+ノイズ1音	●	●	●	●	
640×480ドット	640×480ドット	16色	FM6音+PSG3音+ノイズ1音		●	●	●	●
40文字×24行	256×192ドット	16色	PSG3音	●	●	●	●	
80文字×24行	512×212ドット	256色	PSG3音	●	●	●	●	
80文字×24行	512×212ドット	12,499色	PSG3音		●	●	●	●
80文字×24行	512×424ドット	12,499色	PSG3音+FM9音+ドラム5音+PCM1音		●	●	●	●

あとがき

もう7年の前の話になるが、「ホビーパソコン興亡史」と「懐かしのホビーパソコンガイドブック」という2冊の本を立て続けに書いたことがある。出版の世界ではパソコン関係の本というと技術書や専門書のことを指し、読み物やムックという形ではまず売れないという先入観があった。

そんなわけでパソコン本を企画するのはかなり難儀ではあるのだが、苦労して企画が通ってくれた甲斐あって、大方の予想に反して概ね好評で迎えられた。これはひとえに本を買ってくださった皆様のお力によるものであり、あらためて深くお礼を申し上げたいと思う。

こういった前例ができると人間は実に現金なもので、以後はそれほど苦労せずにいくつかのパソコン本を書かせていただいている。今回の本もそんな流れで実現したものであり、ちょっと前までは考えられなかったほどである。

本書の内容はすでにお気づきのことと思うが、私が過去に作った「懐かしのホビーパソコンガイドブック」のリメイクである。以前は幕の内的な楽しみ方をしてもらうために企画記事を多めに扱う方針で作ったのだが、今回は判型をパーフェクトカタログシリーズと同じくB5にしたため、それを活かすために写真を細部まで見てもらうことに重きを置いてみた。特に前回はできなかったキーボードレイアウトや背面端子周りをすべて掲載したため、ほとんどの機種は新たに写真を撮り直している。

コンセプトとしては「当時に各社の主だったパソコンを比較検討できるカタログがあれば参考になったのになあ」という理由から来ており、本書のタイトルも「あの頃欲しかったホビーパソコンカタログ」とした。また今回は過去の出版物に比べて各機種のカタログ画像を幾分大きめに掲載してみた。その分、ページ数の都合でトータルの掲載カタログ点数を減らさざるを得なかったが、なんとか目を凝らせばある程度読めると思うので当時の雰囲気を楽しんで欲しい。

さて、これで本書の作業は一段落したわけで、次はどんなパソコン本を作ろうかな?

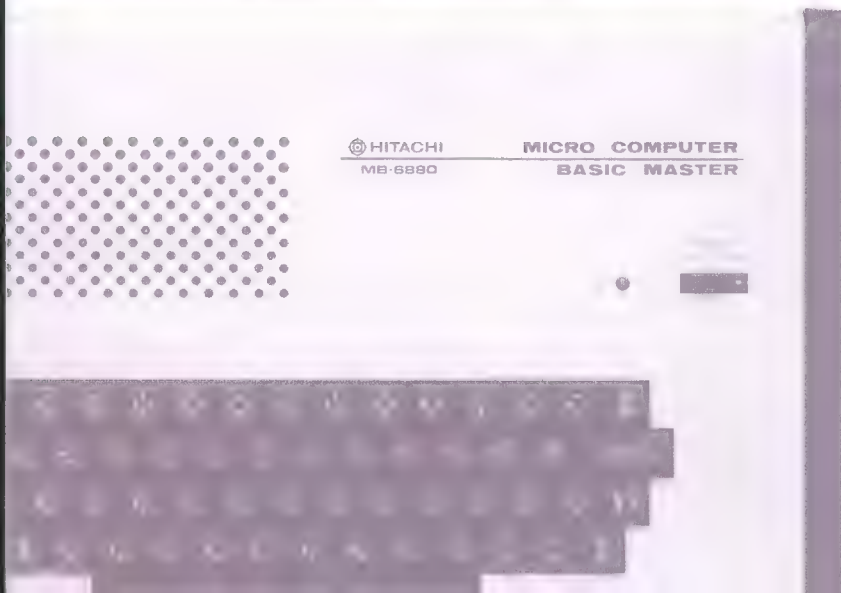
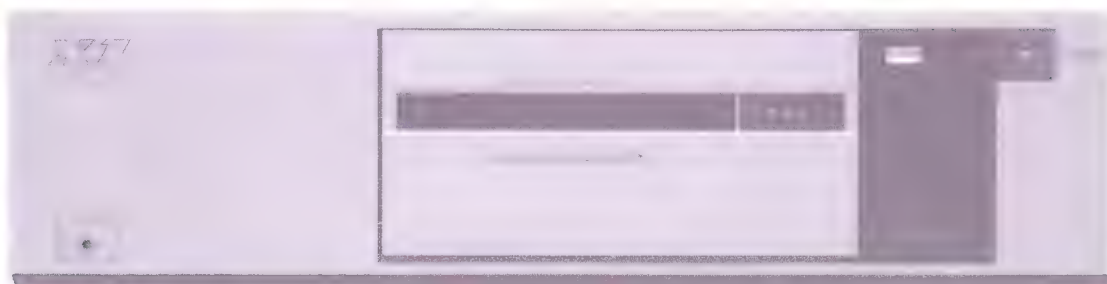
2021年6月　前田尋之

G-MOOK200
あの頃欲しかったホビーパソコンカタログ
監修・前田 尋之

2021年7月29日　第一刷発行

■発行人　日下部 一成
■編集人　田村 耕士
■監修　前田 尋之
■編集スタッフ　稲波 寛和、松田 有加、渡辺 充好
■編集協力　xbee、柏木るざりん、けんたろ、紅 皐月、佐々木 憲、Fu-.
■発売元　株式会社ジーウォーク
〒153-0051　東京都目黒区上目黒 1-16-8　Yファームビル6Ｆ
電話：03-6452-3118（営業部）　03-5287-5623（編集部）
■編集　株式会社チアソル
■印刷　三共グラフィック株式会社
■製本　株式会社セイコーバインダリー

Printed in Japan
©G-WALK PUBLISHING.co.,ltd.
©2021 CHEERSOL Inc.
ISBN978-4-86717-041-0

◎乱丁本、落丁本はお取り替え致します。
◎著作権上の引用の例外を除き、本誌掲載記事・イラスト・写真等の無断転載・複製を禁じます。

1970年代後半から1990年にわたって発売された個性的な機種の数々。
シリーズ、派生モデルも含めて総勢100機種以上のホビーパソコンを紹介!

ISBN978-4-86717-041-0

C9476 ¥1600E

定価◎ 本体 1,600 円 +税
雑誌 62913-02

発行日/2021年7月29日
発売元/(株)ジーウォーク

G-MOOK 200

前田尋之・監修

Supervised by Hiroyuki Maeda

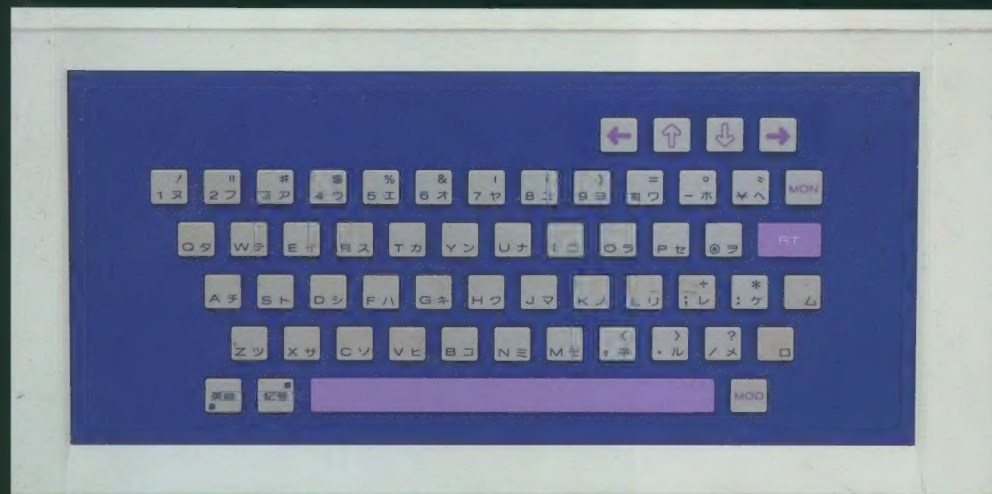
あの頃欲しかった ホビーパソコンカタログ

HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE

あの頃欲しかった ホビーパソコンカタログ

HOBBY PERSONAL COMPUTER CATALOGUE

前田尋之・監修

ジーウォーク

監修者プロフィール

前田 尋之（まえだ　ひろゆき）

1972年愛媛県松山市生まれ。1990年徳間書店インターメディアにてパソコンゲーム誌の編集に携わったことがきっかけで多数の出版物の編集・執筆に関わる。その後、1996年にコナミに入社。以後同社退職後も家庭用ゲームソフトをはじめパソコンゲームの開発へと活躍の場を広げている。著書に『家庭用ゲーム機興亡史 ゲーム機シェア争奪30年の歴史』『ホビーパソコン興亡史 国産パソコンシェア争奪30年の歴史』（オークラ出版）、監修に『メガドライブパーフェクトカタログ』（ジーウォーク）など多数。

ツイッターアカウント

@hiropapa00

オフシャルWebサイト「電脳世界のひみつ機地」

新刊情報のほか多数の読み物を逐次掲載!

https://maedahiroyuki.com

好評発売中！　前田尋之監修のパーフェクトカタログシリーズ

バンダイゲーム機パーフェクトカタログ
G-MOOK 224
本体2,400円+税

プレイステーション・ポータブルパーフェクトカタログ
G-MOOK 217
本体2,400円+税

メガドライブパーフェクトカタログ　本体2,315円+税
ゲーム&ウオッチパーフェクトカタログ　本体2,000円+税
ゲームボーイパーフェクトカタログ　本体2,315円+税
アーリーセガパーフェクトカタログ　本体2,315円+税
PCエンジン&PC-FXパーフェクトカタログ　本体2,315円+税
NINTENDO64パーフェクトカタログ　本体2,315円+税
ゲームボーイアドバンスパーフェクトカタログ　本体2,315円+税
スーパーファミコンパーフェクトカタログ　本体2,500円+税
セガサターンパーフェクトカタログ　本体2,381円+税
ファミリーコンピュータパーフェクトカタログ　本体2,500円+税
ゲームキューブパーフェクトカタログ　本体2,315円+税
MSXパーフェクトカタログ　本体2,315円+税
X68000パーフェクトカタログ　本体2,315円+税
プレイステーションパーフェクトカタログ 上巻　本体2,400円+税
プレイステーションパーフェクトカタログ 下巻　本体2,400円+税

ISBN978-4-86717-041-0
C9476 ¥1600E

定価◎ 本体 1,600 円 +税
雑誌 62913-02

発行日／2021年7月29日
発売元／（株）ジーウォーク